

**PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS KELAS V DI MI AL-KHAIRIYAH KANGKUNG
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

FITRIANA ELISKA
NPM: 1311100205

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

**PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPS KELAS V DI MI AL-KHAIRIYAH KANGKUNG
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

FITRIANA ELISKA
NPM: 1311100205

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

Pembimbing I : Drs. Yahya AD, M.Pd

Pembimbing II : Dra. Istihana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H /2018 M**

ABSTRAK
**PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS KELAS V DI MI AL-KHAIRIYAH KANGKUNG
BANDAR LAMPUNG**

Oleh
Fitriana Eliska

Strategi *Role Playing* merupakan penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau mati. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *quasi eksperimen* dengan desain yang di gunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan dikelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol yang menerapkan strategi *Everyone is Teacher Here* (Semua Bisa Jadi Guru) dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 0,473 (interpretasi sedang) dan N-Gain yang di peroleh kelas kontrol sebesar 0,255 (interpretasi rendah). Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 1,925$ dan $t_{tabel} = 1,671$ dengan taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a di terima dan H_o di tolak, hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.

Kata Kunci : Strategi *Role Playing* (Bermain Peran), Hasil Belajar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tlp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS KELAS V DI MI AL-KHAIRIYAH
KANGKUNG BANDAR LAMPUNG**

Nama : Fitriana Eliska
NPM : 1311100205
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Drs. Yahya AD, M.Pd
NIP. 195909201987031003

Pembimbing II

Dra. Istihana, M.Pd
NIP. 196507041992032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGARUH STRATEGI *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V DI MI AL-KHAIRIYAH KANGKUNG BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh **FITRIANA ELISKA, NPM. 1311100205.**
Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : **Jumat, 09 Maret 2018.**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I : Drs. Yahya AD, M.Pd

Penguji Pendamping II : Dra. Istihana, M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ
وَلَكِن تَصَدِّقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya : “Sungguh, pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang yang mempunyai akal. (Al Qur'an) itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya, menjelaskan segala sesuatu, dan (sebagai) petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman.” (Q.S Yusuf ayat 111)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2006) h.248

PERSEMBAHAN

Karya tulis ilmiah yang masih sederhana dalam bentuk skripsi ini merupakan hasil kerja keras penulis karena itu penulis mengucapkan syukur sebesar-besarnya kepada Allah SWT. Skripsi ini dibuat dan dipertanggung jawabkan dalam ujian sebagai salah satu tanda bukti dan kecintaan penulis kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta (Bapak Ali Rohman dan Ibu Harsasi) yang senantiasa berjuang, berkorban dan menuntun ananda dalam menjalani hidup dan selalu menyertai langkah ananda dengan untaian do'a serta kasih sayangnya demi demi keberhasilan ananda.
2. Adik-adikku tersayang (Adelia Nikita dan Alvin Ramadhan) yang selalu mendo'akan dan mendukung sampai terselesaikannya skripsi ini.
3. Alamater UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Fitriana Eliska, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 01 Maret 1995, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Ali Rohman dan Ibu Harsasi.

Penulis memulai pendidikan di sekolah Taman Kanak-Kanak / TK Kartini Bandar Lampung, tamat dan berijazah pada tahun 2001. Kemudian melanjutkan di Sekolah Dasar / SDN 2 Palapa Bandar Lampung selama 3 tahun lalu pindah sekolah di SDN 2 Lugusari, Pagelaran, Pringsewu tamat dan berijazah pada tahun 2007. Sekolah menengah pertama dilanjutkan di SMPN 3 Pagelaran, Pringsewu yang diselesaikan pada tahun 2010. Lalu melanjutkan di SMAN 1 Pagelaran, Pringsewu, tamat dan berijazah pada tahun 2013.

Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Pada tahun 2016 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumberejo, Pagelaran, Kabupaten Pringsewu dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Ismaria Alqur'anniyah Rajabasa, Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ *Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung*”.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan, serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis untuk bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru terbaik bagi penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Drs. Yahya AD, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan penyusunan skripsi ini.

3. Dra. Istihana, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Kepala MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung yaitu Bapak Masrudin, S.Pd.I, Bapak dan Ibu guru serta siswa kelas V yang telah memberikan izin untuk penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama peneliti melakukan penelitian.
5. Teman-teman angkatan 2013 khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
6. Semua pihak yang tidak tersebut satu persatu yang telah membantu dalam menyusun skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Bandar Lampung, 2018
Penulis,

Fitriana Eliska
NPM.1311100205

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
 BAB II LANDASAN TEORI	 15
A. Strategi Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	15
2. Strategi <i>Role Playing</i>	17
3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Strategi <i>Role Playing</i>	20
4. Keunggulan dan Kelemahan Strategi <i>Role Playing</i>	22

B. Hasil Belajar	23
1. Pengertian Hasil Belajar	23
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	24
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
C. Pembelajaran IPS	34
1. Pengertian Pembelajaran IPS	34
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtida'iyah	36
3. Tujuan Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtida'iyah	39
D. Penelitian yang Relevan	41
E. Kerangka Berfikir	42
F. Hipotesis	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Desain Penelitian	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian	46
D. Variabel Penelitian	47
E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	47
1. Populasi	47
2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	48
F. Prosedur Penelitian	49
1. Tahap Perencanaan	49
2. Tahap Pelaksanaan	50
3. Tahap Akhir	51
G. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Tes	51
2. Dokumentasi	52
3. Observasi	52
4. Wawancara	52

H. Instrumen Penelitian	53
I. Analisis Uji Coba Instrumen	55
1. Uji Validitas	55
2. Uji Reliabilitas	56
3. Tingkat Kesukaran	57
4. Daya Pembeda.....	58
J. Pengukuran Variabel.....	59
K. Teknik Analisis Data.....	60
a. Uji Normalitas	60
b. Uji Homogenitas	61
c. Uji Hipotesis.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian	63
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	67
C. Uji Hipotesis Penelitian	68
D. Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.....	9
Tabel 2	Kajian Materi Pembelajaran IPS	39
Tabel 3	Desain Penelitian Quasi Eksperimen	46
Tabel 4	Distribusi Siswa Kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.....	48
Tabel 5	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	53
Tabel 6	Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes.....	58
Tabel 7	Klasifikasi Daya Pembeda	59
Tabel 8	Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi.....	60
Tabel 9	Validitas butir soal	63
Tabel 10	Hasil Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 11	Analisis Uji Tingkat Kesukaran	65
Tabel 12	Analisis Uji Daya Pembeda	65
Tabel 13	Hasil Kesimpulan Uji Coba Intrumen	66
Tabel 14	Hasil Uji Normalize Gain kelas Kontrol dan Eksperimen.....	68
Tabel 15	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Pretes	69
Tabel 16	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Postes.....	69
Tabel 17	Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Domain Hasil Belajar Ranah Kognitif	25
Gambar 2 Domain Hasil Belajar Ranah Afektif	26
Gambar 3 Domain Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	27
Gambar 4 Tingkat Proses Kognitif Menurut Bloom	28
Gambar 5 Bagan Kerangka Berfikir.....	43
Gambar 6 Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Sekolah.....	79
Lampiran 2.1	Silabus Pembelajaran	83
Lampiran 2.2	RPP Kelas Eksperimen	91
Lampiran 2.3	RPP Kelas Kontrol	112
Lampiran 2.4	Kisi-Kisi Soal Instrumen	130
Lampiran 2.5	Soal Pretest dan Postest	139
Lampiran 3.1	Uji Validitas	150
Lampiran 3.2	Uji Reliabilitas	152
Lampiran 3.3	Uji Tingkat Kesukaran	154
Lampiran 3.4	Uji Daya Pembeda	156
Lampiran 4.1	Rekap Nilai Pretest dan Postest Kelas Kontrol	157
Lampiran 4.2	Rekap Nilai Pretest dan Postest Kelas Eksperimen.....	159
Lampiran 4.3	Analisis N-Gain	167
Lampiran 4.4	Uji Normalitas Pretest	168
Lampiran 4.5	Uji Normalitas Postest	169
Lampiran 4.6	Uji Homogenitas	170
Lampiran 4.7	Uji Hipotesis.....	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi, pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola dengan baik. Hal tersebut bisa tercapai bila peserta didik dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Secara istilah pendidikan berasal dari bahasa latin yaitu *Educare* yang berarti memimpin atau membawa manusia untuk menjadi terkemuka, artinya tindakan atau proses mendidik atau mejadi terpelajar.

Pendidikan merupakan proses penyesuaian yang berlangsung secara terus-menerus bagi perkembangan intelektual, emosional, dan fisik manusia. Pendidikan adalah suatu proses kegiatan yang diarahkan untuk mengubah perilaku manusia. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi

¹ M.Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2014), h.4.

pribadinya, yaitu rohani (piker, karsa, rasa, cipta, dan budinurani) dan jasmani (panca indra dan keterampilan-keterampilan.²

Maka, dari teori pengertian pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses penyiapan subjek didik menuju manusia masa depan yang bertanggung jawab.

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia.³

Salah satu naluri manusia yang terbentuk dalam jiwanya secara individual adalah kemampuan dasar yang disebut para ahli psikologi sebagai *instink greogorius* (naluri untuk hidup berkelompok) atau hidup bermasyarakat. Dan dengan naluri ini, tiap manusia secara individual ditinjau dari segi antropologi sosial disebut *homo socius* artinya makhluk yang bermasyarakat, saling tolong menolong dalam rangka mengembangkan kehidupan disegala bidang.⁴

Bapak pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara sejak tahun 1920-an telah mengumandangkan pemikiran bahwa pendidikan pada dasarnya adalah “ Memanusiakan Manusia”. Untuk itu suasana yang dibutuhkan dalam pendidikan adalah suasana yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati cinta kasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Dengan demikian pendidikan

² Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan*(Bandung : Alfabeta, 2010), h. 2-3.

³ Fuad Hasan, *Dasar-Dasar Kependidikan*(Jakarta : Rineka Cipta, 2013),h.2.

⁴*Ibid*

hendaknya membantu peserta didik untuk berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, serta menjadi anggota masyarakat yang berguna. Manusia merdeka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiaannya dan mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang.⁵

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu kemampuan untuk belajar secara terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi kegenerasi.⁶

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian, berarti usaha untuk mencapai kepandaian merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu kepandaian yang belum dimiliki sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.⁷

⁵ M.Sobry Sutikno, *Op cit*, h 4-5.

⁶ Baharrudin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2015), h.13.

⁷ *Ibid*, h.15.

Islam sebagai agama *rahmah li al-alam* sangat mewajibkan umatnya untuk selalu belajar. Bahkan, Allah mengawali menurunkan Al-Quran sebagai pedoman hidup manusia dengan ayat yang memerintahkan rasul-Nya, Muhammad Saw untuk membaca dan membaca (*iqra*). *Iqra* merupakan salah satu perwujudan dari aktifitas belajar. Dan dalam arti luas, dengan *iqro* pula manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki kehidupannya, karena itu dalam Al- Qur'an Allah berjanji akan meningkatkan derajat orang-orang yang belajar daripada yang tidak. Beberapa ayat pertama yang diwahyukan kepada Rasulullah, menyebutkan pentingnya membaca, pena, dan ajaran untuk manusia.⁸ Seperti yang tercantum dalam potongan Al-Qur'an surat Al'Alaq ayat 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu Yang Maha Esa Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”(QS Al'Alaq : 1-5).⁹

Maka Agama Islam juga menganjurkan manusia untuk selalu beriman dan belajar agar berguna untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan. Oleh karena itu kita diajak oleh Allah untuk merenungkan, mengamati,

⁸Ibid, h.35.

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an* dan Terjemahannya.

dan membandingkan antara orang yang mengetahui dan yang tidak.¹⁰ Sebagaimana firman Allah sebagai berikut :

أَمَّنْ هُوَ قَنِيتٌ ءِإِنَّا أَلَّيْلٌ سَاجِدًا وَقَائِمًا تَحَذِّرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۖ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولَٰؤُلَآءِ الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya : “(Apakah kamu hai orang musrik yang lebih beruntung) ataulah orang yang beribadah diwaktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri sedangkan ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharpkan rahmat tuhan nya? Katakanlah adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (QS.Az-Zumar:9)¹¹

Suasana belajar pada dasarnya pun penting bagi kegiatan belajar. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai , tak tenang dan banyak gangguan sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif. Karena itu guru dan peserta didik senantiasa dituntut agar menciptakan suasana lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan, menantang dan menggairahkan. Hal ini berarti, suasana belajar turut menentukan keberhasilan belajar peserta didik.¹² Untuk itu, guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (*comfortable*), dan menunjang (*supportive*) sehingga membangkitkan motivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang positif.¹³

¹⁰ *Ibid*, h.38.

¹¹ *Ibid*.

¹² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*(Jakarta : Bumi Aksara, 2014), h.52.

¹³ *Ibid*, h.87.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan pembelajaran yang baik adalah lingkungan yang memicu dan menantang peserta didik belajar.¹⁴ Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Penguasaan kemampuan tersebut tidak lain adalah hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran didalam kelas, tidak akan terjadi dengan baik jika metode, strategi dan teknik tidak ada. Kegagalan pembelajaran sering dijumpai karena lemahnya system komunikasi. Guru perlu mengembangkan pola komunikasi yang baik. Komunikasi yang baik merupakan komunikasi yang transaksional atau ada timbal balik. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dianjurkan agar guru membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi, yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan peserta didik, melainkan juga melibatkan interaksi dinamis antara peserta didik dengan peserta didik lainnya¹⁵.

Pendidikan yang diberikan di Madrasah Ibtida'iyah (MI) meliputi 14 mata pelajaran, salah satunya yaitu IPS. IPS merupakan salah satu pelajaran umum untuk diajarkan diseluruh jenjang pendidikan formal mulai dari Madrasah Ibtida'iyah (MI) hingga tingkat yang lebih tinggi, dengan tujuan untuk memupuk dan

¹⁴ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009) h.7,18.

¹⁵ Tutik Rahmawati, Daryanto *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h.151.

mengembangkan potensi diri yang mengacu pada aspek kehidupan nyata dalam kehidupan sosial.

Dalam kegiatan belajar guru merupakan tokoh utama yang bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi. Oleh karena itu, guru harus memiliki paradigma baru dalam proses pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik.¹⁶

Untuk jenjang MI, pengorganisasian materi pembelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.¹⁷

Setelah melakukan wawancara dengan kepala MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung yaitu Bapak Masrudin, S.Pd. dikatakan bahwa dalam implementasi kurikulum 2013 relatif baru digunakan. Dominasi guru dalam proses pembelajaran memiliki kecenderungan pasif sehingga peserta didik lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dibutuhkan peserta didik dan melalui kegiatan observasi pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung diketahui bahwa sebagian peserta didik masih sering berbicara sendiri dengan teman

¹⁶ Tutik Rahmawati, Daryanto, Opcit, h 328.

¹⁷ Sapriya, Pendidikan IPS, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016) h.194.

sebangkunya saat proses belajar mengajar. Selain itu saat guru mengajukan pertanyaan dijawab dengan serempak, hal ini menunjukkan peserta didik kurang percaya diri dalam mengajukan pendapat. Pada saat kegiatan diskusi hanya sebagian kecil saja yang dapat aktif terlibat dan selebihnya hanya menjadi pelengkap dalam kelompok serta masih banyak peserta didik yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran seperti bermain dan bercanda.¹⁸

Keberhasilan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung, yang didalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait. Komponen tersebut adalah guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan) media(alat/sarana), dan pola penyampaian. Menurut wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas yaitu Ibu Masdalina, S.Ag, S.Pd.I dan Ibu Sunarlik diketahui bahwa guru juga pernah menggunakan strategi *Everyone is a Teacher Here* (Semua Bisa jadi Guru), akan tetapi hasil belajar peserta didik juga masih rendah.¹⁹

Berdasarkan hasil prasurvei peneliti dengan data dokumentasi dari wali kelas, kelas Vdi MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung pada tanggal 11 Januari 2017. Adapun hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS pada ranah kognitif terlihat pada tabel dibawah ini :

¹⁸Hasil Observasi, *Proses Pembelajaran IPS Kelas V*, (MIN 10 Bandar Lampung), Rabu, 11 Januari 2017

¹⁹Hasil Wawancara dengan Ibu Masdalina, S.Ag, S.Pd.I dan Ibu Sunarlik, *Guru kelas di MI Al-Khairiah Bandar Lampung*, 11 Januari 2017, Pukul 09.00 WIB

Tabel 1
Data Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Al-Khairiyah
Kangkung Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017²⁰

No	KKM	Kelas	Nilai ≤ 63	Nilai ≥ 63	Jumlah Siswa
1		Va	23	7	30
2		Vb	18	12	30
Jumlah			41	19	
Presentase			68,33%	31,67%	

Sumber : Dokumentasi Guru Pelajaran IPS Kelas V MI Al-Khairiyah Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS dalam ranah kognitif yang telah tercapai, hanya 31,67 % peserta didik yang mampu mencapai KKM, yaitu dengan nilai 63 atau sebanyak 19 peserta didik, sedangkan 68,33 % peserta didik yang belum mencapai KKM atau sebanyak 41 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS kelas V masih rendah dan dapat dikatakan belum berhasil.

Setelah mengetahui faktor rendahnya hasil belajar peserta didik, yang umumnya peserta didik yang duduk dibangku kelas V berada pada perkembangan kognitif tahap ketiga yaitu masa konkreto prerasional (7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah dapat melakukan berbagai macam tugas yang konkret dimana anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berfikir yaitu mengenali sesuatu (*Identifikasi*), mengingkari sesuatu (*Negasi*), dan mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal (*Reprokasi*).²¹

²⁰ Dokumentasi Guru Pelajaran IPS Kelas V Tahun 2016/2017, (MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung), Rabu, 11 Januari 2017.

²¹ Sunarto, Agung Hartanto, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.24.

Menurut *Piaget*, peserta didik yang berada pada perkembangan kognitif adalah

“Anak-anak yang mengembangkan kapasitas intelektual (masa operasi konkret) di bangku pendidikan formal yakni sekolah dasar. Tak kalah pentingnya ialah meningkatnya aktivitas yang banyak menyita energi fisik, akibat pertumbuhannya yang kian mendekati masa proses kematangan yakni masa remaja”.²²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang duduk di bangku kelas V adalah anak yang memiliki karakteristik yang cukup unik dimana anak lebih senang untuk bermain, bergerak, berkelompok, mempraktikkan atau memperagakan, dan memiliki rasa ingin tau yang tinggi. Oleh sebab itu, pada masa inilah penanaman nilai sosial sangat penting diterapkan dalam membentuk karakter peserta didik melalui pelajaran IPS.

Sebenarnya banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah strategi pembelajaran *Role Playing*. Adapun masalah yang terjadi dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung belum mampu merefleksikan suasana pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik walaupun sudah menggunakan strategi *Everyone is a Teacher Here*, strategi tersebut belum sesuai dengan cara belajar yang disukai peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung kurang semangat dalam belajarnya. Peserta didik juga kurang berinteraksi dengan sesama temannya pada saat kegiatan diskusi di kelas. Kondisi ini membuat peserta didik belum mampu memahami materi pelajaran IPS dengan baik dan belum

²² Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan* (Bandung : Refika Aditama, 2017), h. 40.

mampu mengerjakan tugas sendiri, yang akhirnya berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar mereka.

Salah satu tugas gurudalam kegiatan pembelajaran adalah memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakannya. Hal ini berimplikasi bahwa seorang guru harus memahami dan menguasai berbagai jenis strategi pembelajaran.²³*Strategi Role Playing* dapat dijadikan salah satu variasi strategi yang dapat digunakan untuk mengajarkan peserta didik kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.Strategi ini belum pernah dicoba oleh guru kelas dalam pembelajaran IPS.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.Diharapkan dengan menerapkan strategi *Role Playing* , peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat, serta keberhasilan beberapa strategi ini terhadap hasil belajar pada materi pelajaran IPS.Seperti hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Strategi *Role Playing* (Bermain Peran)merupakan penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya

²³ Iskandar Wassid, Dadang Sunendar,*Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung : Remaja Rosdakarya 2008) h. 34

dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional pengamatan indra kedalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu.²⁴ Pembelajaran dengan strategi *Role Playing* menggunakan media bantu berupa kartu peran yaitu karton bertuliskan nama peran yang dikalungkan pada peserta didik sesuai dengan perannya. Penggunaan kartu peran sebagai media membantu dalam proses belajar mengajar.

Strategi *role playing* (bermain peran) dan strategi *everyone is teacher here* (semua bisa jadi guru) dipilih oleh peneliti untuk diterapkan pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS meskipun guru sudah kerap mengajar dengan menggunakan strategi *Everyone is Teacher Here*.

²⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015) h. 208-209.

2. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS
3. Kurangnya interaksi peserta didik dengan sesama temannya dan strategi yang digunakan belum mampu merefleksikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

C. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini, yaitu :

1. Obyek penelitian yang akan diteliti yaitu strategi pembelajaran *Role Playing*
2. Subyek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung
3. Aspek hasil belajar yang dievaluasi adalah aspek kognitif

D. Rumusan Masalah

Setelah dilakukan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang dirumuskan peneliti adalah : “ Adakah pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan strategi *Role Playing*(Bermain Peran) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi peneliti, guru, dan peserta didik. Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran IPS, dan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui strategi pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang profesional dan bertanggung jawab.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah menerima dan memahami materi pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Apabila dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹

Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieve a patricultural educational goal*. Jadi dengan demikian, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²

Ada dua hal yang patut kita cermati dari pengertian di atas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Oleh sebab itu sebelum

¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PTRineka Cipta, 2013), h.5.

² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2013), h.125

menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas, yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Dari konsep-konsep diatas, maka dalam menentukan strategi pembelajaran pada hakikatnya adalah menyusun pengalaman belajar siswa.³

Strategi pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, strategi harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing pembelajaran memiliki tujuan dan prinsip yang berbeda-beda. Dengan memilih strategi yang tepat, seorang guru selain dapat menentukan hasil lulusan dari lembaga pendidikan juga merupakan landasan keberhasilan lembaga pendidikan serta menjadi pengalaman yang disenangi anak didik.

Adapun ciri-ciri strategi menurut Stoner dan Sirait adalah sebagai berikut :

1. Wawasan waktu, meliputi cakrawala waktu yang jauh kedepan, yaitu waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan waktu yang diperlukan untuk mengamatinya.
2. Dampak, walaupun hasil akhir dengan mengikuti strategi tertentu tidak langsung terlihat untuk jangka waktu lama, dampak akhir akan sangat berarti.
3. Pemusatan gaya, sebuah strategi biasanya mengharuskan pemusatan kegiatan, upaya, atau perhatian, terhadap rentang saran yang sempit

³*Ibid*

4. Pola keputusan, kebanyakan strategi mensyaratkan bahwa sederetan keputusan tertentu harus diambil sepanjang waktu. Keputusan-keputusan tersebut harus saling menunjang, artinya mengikuti suatu pola yang konsisten.
5. Peresapan, sebuah strategi mencakup suatu kegiatan yang luas mulai dari proses alokasi sumber daya sampai dengan kegiatan operasi sehari-hari. Selain itu, adanya konsistensi sepanjang waktu dalam kegiatan-kegiatan ini mengharuskan semua tingkatan organisasi bertindak secara naluri dengan cara-cara yang akan memperkuat strategi.⁴

Dengan demikian, strategi dapat diartikan sebagai suatu susunan, kaidah-kaidah untuk mencapai suatu tujuan dengan menggunakan tenaga, waktu, serta kemudahan secara optimal.⁵

2. Strategi *Role Playing*(Bermain Peran)

Role playing atau bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, pemeranan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap, empati, simpati, rasa marah, senang, dan perasaan lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang

⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*(Bandung : Pustaka Setia, 2011), h.18-19.

⁵*Ibid*

dimainkan sedangkannya pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.⁶

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional pengamatan indrakedalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu.⁷

Strategi *Role Playing* juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok peserta didik yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.⁸

Pembelajaran dengan strategi *Role Playing* (Bermain Peran) menggunakan media bantu berupa kartu peran yaitu karton bertuliskan nama peran yang dikalungkan pada peserta didik. Penggunaan kartu peran sebagai media yang membantu proses belajar mengajar. Sehingga berkesan hidup, bergerak serta dapat

⁶Syafruddin Nurdin, *Kurikulum dan Pembelajaran*(Jakarta : Raja Grafindo 2016),h.292.

⁷Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*(Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2015), h. 208-209.

⁸*Ibid*

diamati langsung, sehingga membantu peserta didik dalam menganalogikan dengan benda yang terlibat pada peristiwa yang digunakan.

Bermain peran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk :

- 1) Menggali perasaannya
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara

Hal ini akan bermanfaat bagi peserta didik pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, lingkungan sekolah.⁹

Menurut Zuhaerini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk :

- 1) Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak

⁹ Syafrudin Nurdin, *Op.Cit*,h.293

- 2) Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosiologi-psikologis
- 3) Melatih anak-anak mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.¹⁰

Inti dari permainan peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah nyata dan keinginan untuk pemahaman bahwa keterlibatan ini melahirkan ini melahirkan pemaknaan diri (jati diri). Proses bermain peran memberikan contoh hidup dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai wahana bagi peserta didik untuk :

- 1) Mengeksplorasi perasaan mereka
- 2) Mendapatkan informasi tentang sikap mereka, nilai-nilai dan perepsi
- 3) Mengembangkan pemecahan masalah, keterampilan dan sikap mereka
- 4) Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang bervariasi¹¹

3. Langkah – langkah pelaksanaan strategi *Role Playing*

Dalam menggunakan strategi *Role Playing*, guru hendaknya memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan di tampilkan
- 2) Guru menunjuk beberapa pesesrta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing menjadi beberapa orang

¹⁰*Ibid* h.295.

¹¹*Ibid*h,296

- 4) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 5) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas / memberi penilaian masing-masing kelompok
- 6) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum¹²

Jadi, dalam aplikasinya strategi *Role Playing* bisa untuk memecahkan masalah sosial, sejarah ataupun kasus yang dihadapi peserta didik sendiri. Guru berupaya untuk menanamkan sikap perasaan pada peserta didik, dan dalam penerapannya dalam pembelajaran IPS ini adalah yang pertama, guru menjelaskan tentang sejarah kerajaan Majapahit, kedua guru menjelaskan tentang bagaimana kerajaan Majapahit berdiri dan guru memilih peran dan menentukan peserta didik yang akan bermain peran, ketiga guru menjelaskan tata cara bermain peran, keempat guru dan peserta didik menata ruang kelas serta memberi tahu kepada peserta didik lainnya menjadi penyimak dan pendengar lalu diberi oleh guru lembar kerja siswa.

Kelas ditata seperti tempat kerajaan, peserta didik melakukan peran sebagai raja, ratu, putra raja, putri raja serta prajurit. Sampai raja yang terakhir dan rakyat senang karena terpilihnya Raja Hayamwuruk. Guru menjelaskan bahwa kerajaan menjadi lebih baik dan berjaya pada masa kepemimpinan Raja Hayamwuruk, dan guru pun mengakhiri permainan, guru memberi pertanyaan lisan dan sebagai

¹²Miftahul Huda, *Op.Cit*, h 208-211

tindak lanjut guru menugaskan mencatat hal-hal yang penting dalam cerita tersebut.

4. Keunggulan dan Kelemahan Strategi *Role Playing*

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh peserta didik menggunakan strategi *Role Playing* yaitu :

- 1) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik
- 2) Menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- 5) Peserta didik akan terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar

Akan tetapi, strategi *Role Playing* juga memiliki kelemahan, antara lain :

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada peserta didik jika tidak dilatih dengan baik
- 3) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini¹³

¹³*ibid*,h.211

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar, hal ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar peserta didik bergantung pula pada proses belajar, dan proses mengajar guru.¹⁴ Hasil belajar merupakan hal penting dalam kegiatan belajar karena dapat menjadi pedoman untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu kita sebut dengan keberhasilan hasil belajar. Setelah proses pembelajaran berlangsung, kita dapat mengetahui apakah siswa telah memahami konsep tertentu, apakah siswa kita dapat melakukan sesuatu, apakah siswa kita memiliki keterampilan atau kemahiran tertentu.¹⁵

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organizational* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *intitatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.¹⁶

Menurut Nabawi hasil belajar adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang

¹⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*(Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017), h. 65

¹⁵Hermansyah Trimantara, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V*, Terampil Journal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 2No 2 (Desember 2015)p-ISSN 2355-1925

¹⁶Agus Suparijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*(Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), h. 6.

diperoleh dari tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁷ Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.¹⁸

2. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Boleh dikatakan semua mata pelajaran mengandung unsur kognitif dan afektif, banyak juga yang mengandung unsur psikomotor atau keterampilan. Hasil belajar dikelompokkan kedalam tiga domain seperti penjelasan berikut ini :

1) Domain kognitif

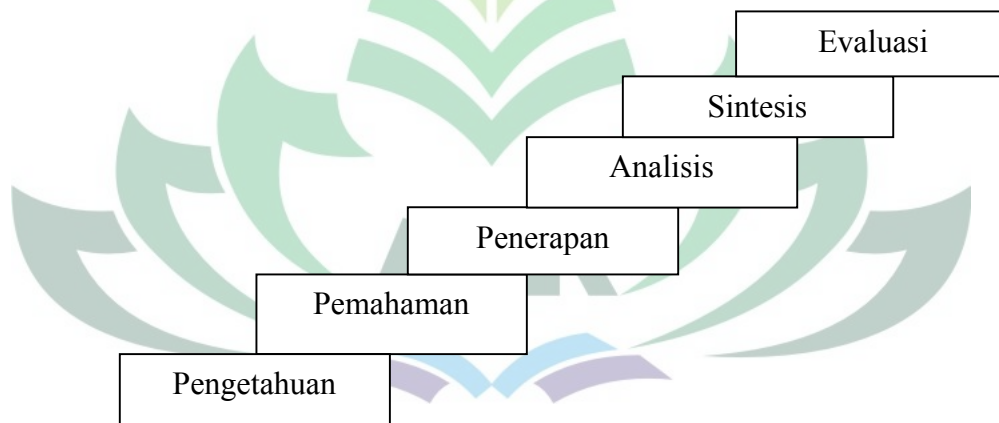
Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berfikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan sebagai berikut :

- a) Pengetahuan, yaitu kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari.
- b) Pemahaman, yaitu kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna dari suatu konsep.

¹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*(Jakarta: Prenada Media, 2016), h.5.

¹⁸*Ibid* h.22

- c) Penerapan, yaitu kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari.
- d) Analisis, yaitu kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian dan unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- e) Sintesis, yaitu kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh.
- f) Evaluasi, yaitu kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud dan kriteria tertentu¹⁹



Gambar 1
Domain Hasil Belajar Kognitif

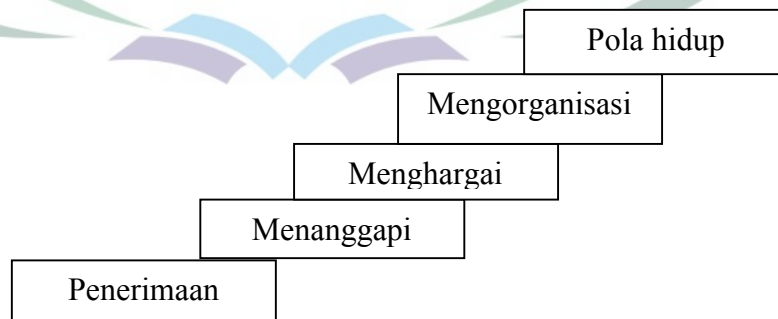
2) Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Artinya seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap suatu objek manakala

¹⁹Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013), h
125

telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Doman ini memiliki lima tingkatan yaitu :

- a) Penerimaan, yaitu kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan, atau suatu masalah.
- b) Menanggapi, yaitu kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- c) Menghargai, yaitu kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu objek.
- d) Mengorganisasi, yaitu memahami unsur abstrak dari suatu nilai yang dimiliki dengan nilai yang baru, kemudian menghubungkan nilai-nilai tersebut.
- e) Pola hidup, yaitu pengkjian secara mendalam sehingga nilai yang dibangunnya dijadikan suatu pandangan hidup²⁰

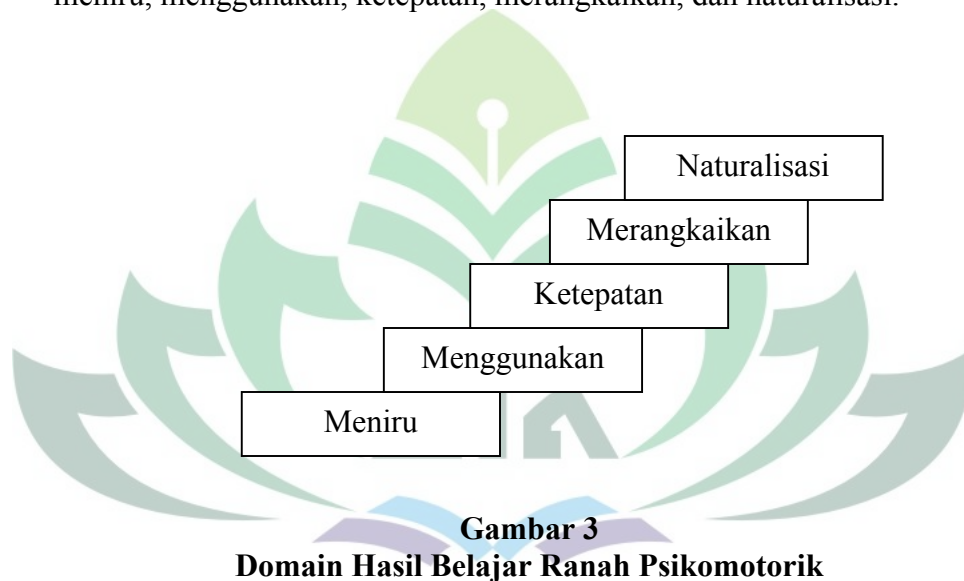


Gambar 2
Domain Hasi Belajar Afektif

²⁰*Ibid*, 130

3) Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Aspek ini sering berhubungan dengan bidang study yang lebih banyak menekankan pada gerakan atau keterampilan, misalnya melukis, musik, pendidikan jasmani dan olahraga , atau juga agama yang berkaitan dengan gerakan-gerakan tertentu. Domain psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan, dan naturalisasi.²¹



Gambar 3
Domain Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

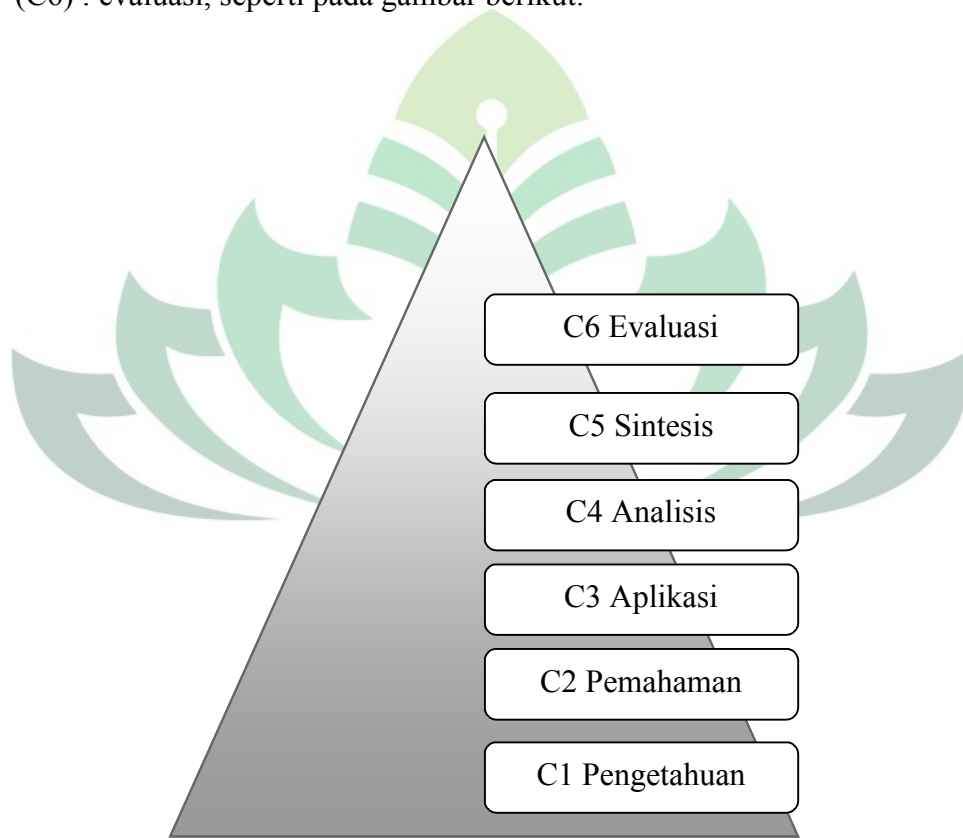
Taksonomi belajar dalam domain kognitif yang paling umum dikenal adalah Taksonomi Bloom. Benjamin S Bloom membagi taksonomi hasil belajar dalam enam kategori, yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Pemahaman (*comprehension*)

²¹*Ibid*, 132

- 3) Penerapan (*application*)
- 4) Analisis
- 5) Sintesis
- 6) Evaluasi

Tingkat pemahaman peserta didik dianggap berjenjang dalam tingkatan paling rendah (C1) : pengetahuan atau mengingat, sampai tingkat paling tinggi (C6) : evaluasi, seperti pada gambar berikut:



Gambar 4
Tingkat Proses Kognitif Menurut Bloom²²

²²Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik* (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), h.102

Kemudian disempurnakan dan direvisi oleh Anderson dan Krathwol yang menelaah kembali Taksonomi Bloom yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang dikenal dengan istilah C-1 sampai dengan C-6.

1) Mengingat


Mengenal dan mengingat pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang. Pada kategori ini, peserta didik hanya dituntut untuk mengingat fakta, konsep dan pengetahuan procedural tanpa harus memahami atau menerapkannya. Pada kategori ini, guru hanya menguji kemampuan peserta didik dalam menghafal informasi yang disampaikan, dibaca, atau dihipunkan oleh peserta didik. Kata kerja yang umum digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berupa sebagai berikut :

- a) Definisikan
- b) Identifikasi
- c) Tuliskan
- d) Sebutkan
- e) Pilihlah
- f) Nyatakan
- g) Cocokkan

2) Memahami

Membangun makna dari pesan lisan, tulisan, dan gambar melalui interpretasi, pemberian contoh, inferensi, mengelompokkan, meringkas, membandingkan, meringkas, merangkum, dan menjelaskan. Pada kategori ini, peserta didik

mengetahui makna fakta, konsep, atau, prosedur, yang dipelajari. Peserta didik dituntut untuk dapat menyatakan dan memberikan contoh tentang fakta, konsep, atau prosedur dengan kalimat sendiri. Kata kerja yang umum digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berupa sebagai berikut :

- 
- a) Kelompokkan
 - b) Ubahlah
 - c) Bedakan
 - d) Paparkan
 - e) Deskripsikan
 - f) Ilustrasikan
 - g) Jelaskan
 - h) Berilah contoh
 - i) Interpretasikan
 - 3) Menerapkan, Mengaplikasikan

Menggunakan prosedur melalui eksekusi atau implementasi. Peserta didik dituntut untuk menerapkan ide, konsep, prinsip, prosedur, metode, teori kedalam situasi baru nyata. Guru dapat menguji kemampuan peserta didik dalam kategori ini dengan menugaskan mereka untuk menerapkan ide, konsep, prinsip, prosedur, metode, atau teori untuk menyelesaikan permasalahan yang belum pernah diberikan sebelumnya.

Kata kerja yang umum digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berupa sebagai berikut :

- a) Susunlah
- b) Terapkan
- c) Hitunglah
- d) Bentuklah
- e) Temukan
- f) Demostrasikan
- g) Operasikan
- h) Persiapkan
- i) Selesaikan
- j) Gunakan
- 4) Menganalisis

Membagi materi dalam beberapa bagian, menentukan hubungan antara bagian atau secara keseluruhan dengan melakukan penurunan, pengelolaan, dan pengenalan atribut. Peserta didik dituntut untuk dapat menguraikan sebuah situasi atau permasalahan kedalam komponen-komponen pembentuknya. Guru dapat menugaskan mereka untuk menguraikan informasi kedalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat, dan menemukan hubungan sebab akibat. Analisis dapat dilakukan untuk mengkaji fakta, konsep, dan prosedur.

Kata kerja yang umum digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berupa sebagai berikut :

- a) Tentukan
 - b) Analisislah
 - c) Perkirakan
 - d) Asosiasikan
 - e) Jabarkan
 - f) Uraikan
- 5) Mengevaluasi

Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik. Kemampuan mengevaluasi adalah kemampuan untuk mengambil keputusan, menyatakan pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Peserta didik dituntut untuk dapat menilai sebuah situasi, keadaan, atau pernyataan berdasarkan kriteria tertentu.

Kata kerja yang umum digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berupa sebagai berikut :

- a) Bandingkan
- b) Simpulkan
- c) Evaluasilah
- d) Pertimbangkan
- e) Putuskan

6) Berekreasi atau Mencipta

Mengembangkan ide, produk atau metode baru dengan cara menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhan dan menata kembali unsur-unsur menjadi pola atau struktur baru melalui perencanaan, pengembangan, dan produksi. Guru dapat menguji kemampuan peserta didik dalam berekreasi dengan menugaskan mereka untuk membuat sebuah cerita, peralatan, karya seni, eksperimen, dan sebagainya. Kata kerja yang umum digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran berupa sebagai berikut :

- a) Rancanglah
- b) Kreasikan
- c) Konstruksilah
- d) Kembangkan
- e) Modifikasilah
- f) Revisilah

Pengetahuan faktual dapat dimiliki oleh peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Peserta didik pada tingkat sekolah dasar umumnya mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan.²³

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. kedua faktor tersebut

²³*Ibid*, h.105, 107-109

saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

- 1) Faktor Internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu diantaranya faktor fisiologis, yang berhubungan kondisi fisik individu. Lalu, ada faktor psikologis yaitu keadaan seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.
- 2) Faktor Eksternal, adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti faktor lingkungan sosial yaitu lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga. Serta lingkungan nonsosial seperti lingkungan alamiah, instrumental dan faktor materi pelajaran.²⁴

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut akan mempengaruhi proses belajar yang akan dilakukan peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Karena tinggi rendahnya hasil belajar diperoleh peserta didik berkaitan dengan faktor yang mempengaruhinya.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. Ciri khas IPS sebagai mata

²⁴Baharrudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015),h.23-34

pelajaran pada jenjang pendidikan dasar adalah sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.²⁵

Hakikat IPS disekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berfikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosialkemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial peserta didik di masyarakat.²⁶

Jadi hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan peserta didik, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan

²⁵Sapriya, *Pendidikan IPS*(Bandung : PT Rosdakarya, 2016) , h. 7

²⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenada Media Group 2013), h. 137-138

berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.²⁷

Di pihak lain, dengan memperoleh pendidikan IPS ini, menurut Fraenkei dapat membantu para peserta didik menjadi lebih mampu mengetahui tentang diri mereka dan dunia dimana mereka hidup. Mereka akan lebih mampu menggambarkan kesimpulan yang diperlukan tentang hidup dan kehidupan, lebih berperan terhadap kerumitan menjadi manusia dan masyarakat serta budaya yang mereka ciptakan lebih mengetahui perbedaan gagasan sikap, nilai, dan cara berfikir dalam menjaga dan mengerjakannya, dalam sedikit teori tentang itu semualah ilmu pengetahuan sosial.²⁸

2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di Madrasah MI Kelas V yaitu :

- a) Peninggalan Sejarah di Indonesia
- b) Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia
- c) Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia
- d) Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia²⁹

IPS diharapkan memberi bekal peserta didik untuk dapat hidup bersama untuk masyarakat terbuka yaitu memiliki sikap yang penuh toleransi tanpa mengorbankan prinsip sebagai bangsa yang beragama dan berbudaya luhur. Selain itu, dalam masyarakat demokrasi perlu disiapkan masyarakat Indonesia

²⁷Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta : Bumi Aksara 2013) h.173

²⁸Ahmad susanto, *Op.cit* , h.142

²⁹Silabus Pembelajaran Kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung

yang cerdas dan aktif berperan dalam aspek kehidupan baik dalam bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya.³⁰

Untuk kajian materi pembelajaran IPS ini adalah Peninggalan Sejarah di Indonesia yaitu tentang Kerajaan Hindu di Indonesia. Pengaruh ajaran Hindu terhadap budaya Indonesia sangat kuat. Bahkan, mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama dalam hal pemerintahan. Kerajaan Hindu yang pernah ada di Indonesia adalah :

- 1) Kerajaan Kutai
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Singasari
- 5) Kerajaan Majapahit

Majapahit adalah kerajaan Hindu yang terakhir, Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293. Secara berurutan kerajaan Majapahit diperintah oleh raja-raja sebagai berikut :

- a) Raden Wijaya, merupakan Raja pertama sekaligus pendiri kerajaan Majapahit
- b) Jayanegara, pemerintahan jayanegara banyak terjadi pemberontakan. pemberontakan paling besar adalah Kuti. Jayanegara diracun oleh tabib istana. Gajahmada menyelamatkan raja pada pemberontakan kuti.

³⁰Syofnida Ifrianti, *Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Journal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 2No 2 (Desember 2015)p-ISSN 2355-1925

- c) Tribuana Tunggadewi, merupakan adik tiri Jayanegara, pada masa pemerintahannya terjadi pemberontakan di Sadeng tetapi Tribuana Tunggadewi dibantu oleh Gajah Mada yang berhasil menumpasnya dan ia diangkat menjadi Mahapatih Majapahit. Gajah Mada bersumpah untuk menyatukan Nusantara dan disebut sebagai sumpah Palapa.
- d) Hayam Wuruk, merupakan anak dari Tribuana Tunggadewi. Masa Kejayaan Majapahit terjadi pada masa pemerintahan Hayam Wuruk sampai keseluruhan Indonesia. Pada masa ini kebudayaan kerajaan Majapahit berkembang dengan pesat. Peninggalannya berupa candi dan karya sastra. Pada pemerintahan raja Hayam Wuruk disebut zaman keemasan Majapahit.

Kerajaan Majapahit tetap berlangsung dibawah pimpinan Raja, sampai runtuhnya Majapahit disebabkan tidak adanya tokoh yang kuat untuk menjaga kesatuan wilayah sepeninggal Hayam Wuruk dan Gajah Mada.³¹

Dan berdasarkan kajian materi pembelajaran Kerajaan Hindu yang ada di Indonesia yaitu kerajaan Majapahit yang akan diteliti, terdapat didalam silabus kurikulum 2013 yaitu :

³¹Nurhadi, *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas V Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*(Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009

Tabel 2
Kajian Materi Pembelajaran Kerajaan Hindu di Indonesia

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman guru serta cinta tanah air KI 3 Memahami pengetahuan faktual tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	2.1 Menunjukkan perilaku ijtihada dan bertanggung jawab, peduli santun, percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu di Indonesia 4.1 menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas perubahan kehidupan manusia dalam kehidupan sosial.

3. Tujuan Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtida'iyah / SD

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan dilingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa dan negara dalam berbagai karakteristik.

Tujuan pembelajaran IPS di MI/SD adalah yang pertama untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, dan lingkungan, kedua memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, ketiga, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan yang keempat memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local , nasional dan global.³²

Nur Hadi menyebutkan bahwa ada empat tujuan pendidikan IPS yaitu :

1. *Knowledge*, membantu para peserta didik untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, sosiologi dan psikologi
2. *Skill*, mencakup keterampilan berfikir
3. *Attitudes*, yang terdiri atas tingkah laku berfikir dan tingkah laku sosial
4. *Value*, nilai yang terkandung dalam masyarakat maupun lembaga pemerintahan, termasuk didalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar angsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.³³

Jadi, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi,

³²Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di sekolah dasar*(Jakarta : Prenada Media Group 2014) h.32

³³*Ibid*, h.146

dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Karena pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama masyarakat lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri peserta didik yang mampu melahirkan manusia yang baik dalam bidang akademik maupun non akademik.³⁴

C. Penelitian Relevan

- 1) Di dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Lidya Sumarni, Maridjo Hasjmy, bahwa nilai rata-rata pre-test siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan *role playing* adalah 57,21 dan rata-rata post-test siswa adalah 82,3. hasil uji hipotesis menggunakan analisis varians pada taraf 5% (0,05) diperoleh 31,99 dan untuk 4.00 sehingga > berarti signifikan.³⁵ Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *role playing* terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iin Purnama Sari, Riris Setyo, dan Yazid Nurfarikhin, hasil penelitian Chioirun Nisak Aulina juga menjelaskan, bahwa kemampuansosial anak usia dini pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan *Role Playing* (Bermain Peran) dan tanpa diberi perlakuan *Role Playing* (Bermain Peran) menunjukan nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00 dengan nilai signifikan 0,05 atau ($0.000 < 0.05$), maka kelompok eksperimen dengan perlakuan *Role Playing* (Bermain Peran) jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap kemampuan

³⁴*Ibid*, h.148

³⁵ Iin Purnama Sari, Riris Setyo, dan Yazid Nurfarikhin, *Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas III untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karang Tengah*, (Jurnal : FIP IKIP PGRI Semarang)

sosial anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak.³⁶

D. Kerangka Berfikir

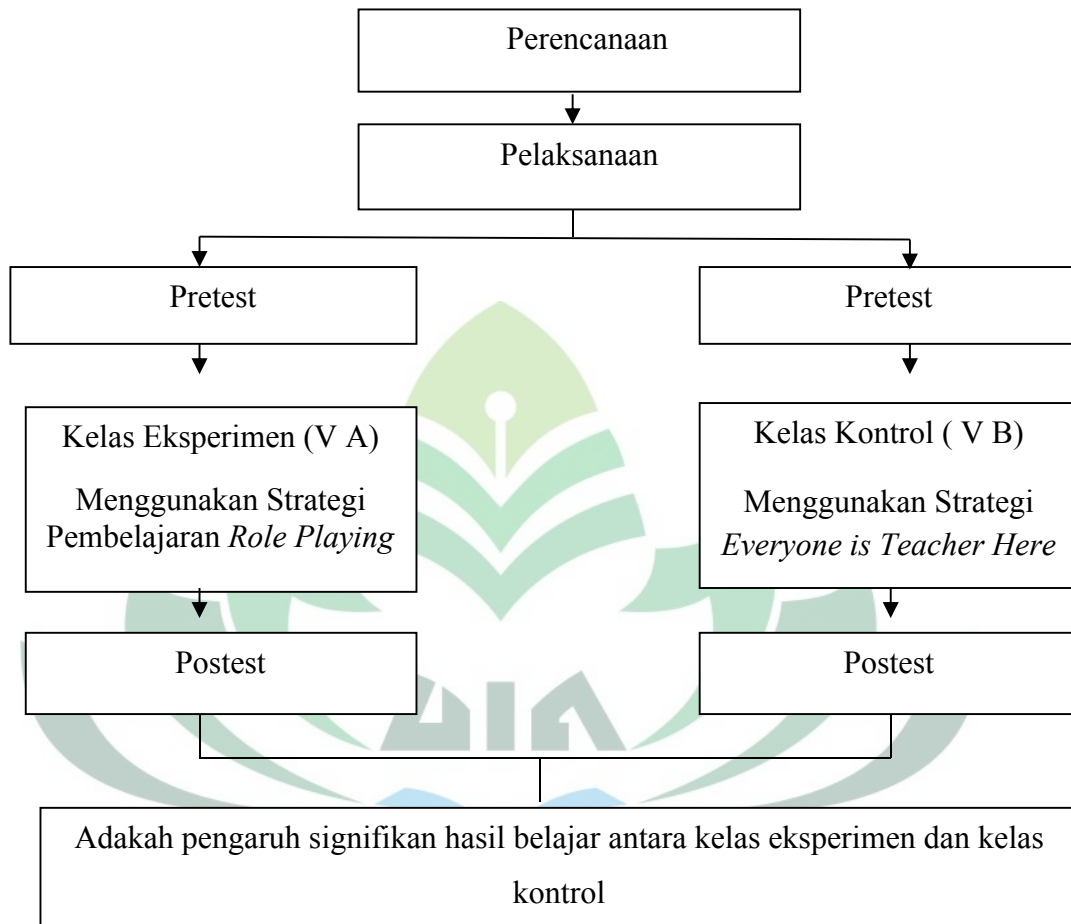
Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran umum yang wajib dilaksanakan di tiap jenjang pendidikan Madrasah Ibtida'iyah dengan tujuan untuk memiliki kemampuan sosial dalam kehidupan bermasyarakat dengan segala bentuk interaksi manusia.

Rendahnya kualitas pembelajaran IPS dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam maupun dari luar peserta didik. Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum dan meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar, perlu digunakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa aktif maka mereka akan mendominasi kegiatan belajar sehingga hasil belajar akan meningkat. Salah satunya menggunakan strategi *Role Playing* (Bermain Peran).

Strategi *Role Playing* (Bermain Peran) ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran berdasarkan materi yang cocok dengan strategi tersebut, dan dapat dipakai oleh semua tingkatan. Strategi ini juga menyebabkan timbulnya keberanian menyatukan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang memudahkan mengingat materi pelajaran.

³⁶Lidya Sumarni, Maridjo Hasjmy, *Pengaruh penggunaan role playing terhadap hasil belajar PKN kelas V Sekolah Dasar, (Jurnal: FKIP Tanjungpura)*

Adapun bagan kerangka berfikir yang peneliti paparkan sebagai berikut:



Gambar 5
Bagan Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah di nyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan.³⁷Berdasarkan landasan teori, rumusan masalah dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut :

- a. H : Terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan strategi *Role Playing*(Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran IPS kelas IV MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.
- b. H : Tidak Terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan strategi *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran IPS kelas IV MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.



³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung : Alfabeta, 2014),h. 96

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, karena peneliti akan menguji dampak dari suatu *treatment* atau intervensi terhadap hasil penelitian. Bentuk desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

B. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.¹

Jenis metode ini digunakan dengan tujuan agar peneliti dapat memperoleh data yang lebih mendalam mengenai hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Desain penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok sampel, yaitu satu kelompok diberikan perlakuan eksperimen dan satu kelompok diberikan perlakuan kontrol.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 116

Untuk melihat pengaruh dari pemberian perlakuan eksperimen dan kontrol, maka baik terhadap kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Untuk tes awal dan tes akhir digunakan butir soal yang sama.

Secara sederhana desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3
Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Tes awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>posttest</i>)
E			
K			

Keterangan :

E : Group Eksperimen

K : Group Kontrol

: Tes Awal (Pretes)

: Tes Akhir (Postes)

: Perlakuan (Treatment) menggunakan strategi Role Playing

: Perlakuan (Treatment) belum menggunakan perlakuan

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Khairiyah Bandar Lampung pada seluruh peserta didik kelas V dengan mata pelajaran IPS semester I tahun pelajaran 2016/2017

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, obyek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.² Variabel dalam konteks penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, yaitu :

1. Variabel bebas (X) adalah strategi pembelajaran *role playing*
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar kognitif

E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 60 peserta didik dengan distribusi kelas sebagai berikut :

²*Ibid*, h.60

³*Ibid*, h. 117

Tabel 4
Distribusi Peserta didik Kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung
Bandar Lampung

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki – Laki	Perempuan	
1	V A	15	15	31
2	V B	20	10	29
Jumlah		35	25	60

Sumber :Tata Usaha MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴ Sampel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan sebanyak dua kelas, yaitu peserta didik kelas V A dan V B yang masing-masing kelas berjumlah 31 dan 29 peserta didik. Kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive* sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan pada strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.⁵ Yaitu dengan pertimbangan bahwa seluruh kelas V pada saat pembentukannya terdiri dari berbagai macam karakter peserta didik tanpa ada penggolongan kelas khusus sehingga kelas bersifat heterogen dan dalam pemilihannya berdasarkan

⁴*Ibid*, h.118

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), h. 183

pertimbangan dari guru. Pertimbangan yang dimaksud adalah sampel yang diambil memiliki kriteria yang hampir sama kemampuannya.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian, seperti bagan prosedur penelitian berikut ini :

1. Tahap perencanaan

- a. Membuat surat izin pra-survey ke Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk melaksanakan penelitian.
- b. Melakukan observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas.
- c. Melakukan wawancara dengan guru bidang study dan wali kelas untuk mengetahui keadaan sampel sebelum diteliti.
- d. Menentukan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol.
- e. Menentukan materi yang akan diterapkan pada saat penelitian.
- f. Merancang dan membuat perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, lembar *pretest* dan *posttest*, skenario berdasarkan kebutuhan dalam penggunaan strategi pembelajaran yang dipilih (strategi pembelajaran *Role Playing*) sesuai kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS dan lembar kerja peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- g. Merancang dan membuat instrumen penelitian berupa *multiple choice* yang terdiri dari kisi-kisi soal, jawaban, dan penskoran.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik
- b. Melakukan sosialisasi pada peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berupa pengenalan serta menyampaikan maksud dan tujuan kepada peserta didik cara kerjasama selama proses penelitian berlangsung, meliputi penjelasan tentang strategi pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik.
- c. Melakukan sosialisasi pada peserta didik tentang skenario strategi pembelajaran *Role Playing*, serta menunjuk peserta didik untuk memainkan peran didalam skenario strategi pembelajaran *Role Playing*.
- d. Memberi kesempatan kepada beberapa peserta didik yang telah ditunjuk untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sampai pertemuan selanjutnya.
- e. Membagi kelompok belajar menjadi enam, masing-masing terdiri dari 6 orang.
- f. Membagi tugas kepada setiap anggota kelompok disesuaikan dengan lembar kerja peserta didik yang disediakan, dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas.
- g. Memanggil peserta didik yang telah ditunjuk untuk memerankan peran didalam skenario yang telah diberikan. Sebelum peserta didik memerankan perannya, terlebih dahulu dijelaskan kembali tentang peran peserta didik masing-masing kepada peserta didik dalam memerankan peran dalam skenario.

- h. Mengkondisikan kelas dengan membagikan skenario kepada peserta didik yang tidak ikut bermain untuk dijadikan sebagai penonton serta sebagai pengamat sampai proses bermain peran selesai.
- i. Memberikan *posttest* (kemampuan kognitif peserta didik) pembelajaran IPS kepada peserta didik pada akhir proses pembelajaran dengan butir soal yang sama pada saat pemberian *pretest* (kemampuan kognitif peserta didik) pada mata pelajaran IPS.

3. Tahap Akhir

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang diperoleh.
- c. Menyimpulkan hasil analisis data.
- d. Menyusun laporan penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁶ Dalam penelitian ini instrument tes yang diberikan merupakan tes tertulis berupa tes objektif bentuk *Multiple Choice*. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang dibuat relatif sama dilihat dari kognitifnya. Tes awal (*pretest*) digunakan untuk melihat kemampuan dasar peserta didik

⁶ *Ibid* , h.46

sebelum mendapatkan perlakuan strategi *Role Playing*. Sedangkan tes akhir (*posttest*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Sebelum tes ini diberikan terlebih dahulu diuji cobakan untuk diketahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data yang berbentuk tertulis dan tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi yaitu mengenai keadaan MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung, profil sekolah, jumlah peserta didik, kegiatan peserta didik dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.⁷ Observasi dalam penelitian ini adalah observasi secara langsung mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

4. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab.⁸ Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS dan tentang penerapan strategi *Role Playing*. Dengan melakukan tanya jawab

⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), h.45

⁸ *Ibid*, h.44

lisan kepada guru kelas V A dan V B di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung dengan menggunakan lembar wawancara.

H. Instrumen Penelitian

Insterumen penelitian berkaitan dengan kualitas pengumpulan data tentang ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, oleh karena itu instrument yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.⁹ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal untuk mengetahui hasil belajar melalui pretest dan posttest pelajaran IPS peserta didik. Adapun kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut :

Tabel 5
Kisi-Kisi Insterumen Penelitian

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Tingkat Kognitif
KI 1:Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.				
KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam				

⁹Sugiyono, *Op.Cit*, h 305

berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.				
KI 3:Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia	<p>3.1.1 Mengetahui urutan pemimpin kerajaan Majapahit</p> <p>3.1.2 Menghafal tahun kepemimpinan dari Raja Majapahit</p> <p>3.1.3Mengkategorikan raja dan istri raja pada masa kerajaan dan kejayaan Majapahit.</p> <p>3.1.4Mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan raja Majapahit.</p>	<p>1,2,3,4, 21,24,25,26,27,28,32,34</p> <p>5,6,7,8, 22,29,29,40</p> <p>9,10,11,12,13,14,30,31</p>	<p>C1,C2,C1,C1,C2,C2,C2,C1,C1,C1,C1</p> <p>C2,C1,C1,C2,C1,C1,C1</p> <p>C3,C3,C2,C2,C1,C1,C1,C1</p>
KI 4:Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang		3.1.5 Membedakan karakteristik para pemimpin Kerajaan	15,16,17,18,19,20,23,33,36,38,39	C1,C1,C2,C2,C1,C1,C1,C3,C1,C3,C2

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.		Majapahit		
Jumlah			40 Soal	

I. Analisis Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Jika data yang di hasilkan dari sebuah instrumen valid, maka di katakan instrumen tersebut baik, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai kenyataan atau keadaan yang sebenarnya.¹⁰ Uji validitas dalam penelitian ini akan diujicobakan kepada peserta didik kelas V MI Ismaria Alquraniyah Bandar Lampung.

Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus *product moment* yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:

$$\frac{\sum (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{[\sum (X - \bar{X})^2][\sum (Y - \bar{Y})^2]}}$$

Keterangan :

: angka indeks korelasi “ r” product moment

N : number of cases (banyak subyek yang di kenai tes

\sum : jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

¹⁰ Ibid, h.73

Σ : jumlah skor X

Σ : jumlah skor Y

Harga rhitung yang diperoleh dibandingkan dengan dengan taraf signifikansi 5 %.Jika harga $>$ maka item soal yang diujikan memiliki kriteria valid.¹¹

2. Uji Reliabilitas

Kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata asal reliable yang artinya dapat dipercaya.¹² Jadi reliabilitas merujuk pada konsistensi instrumen yang tidak akan berubah dari waktu ke waktu.

Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung reliabilitas soal pilihan ganda (Multiple Choise) yaitu rumus K-R 21, yaitu sebagai berikut :

$$= \frac{p}{-1} - \frac{\Sigma}{-1}$$

Keterangan :

p : Subyek yang menjawab benar

q : Subyek yang menjawab salah

Σpq : Jumlah p x q

: Varians total

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 144

¹² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Op.Cit, h.74

Harga yang diperoleh di bandingkan dengan dengan taraf signifikansi 5 %.Jika harga > tabel maka soal yang di ujikan memiliki kriteria reliabel.¹³

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong mudah, sedang, atau sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sulit, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu mudah.¹⁴

Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

P : angka indeks kesukaran item

B : banyaknya siswa yang menjawab benar

N : jumlah seluruh siswa

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum di gunakan yaitu sebagai berikut:

¹³ *Ibid*, h. 115.

¹⁴ *Ibid*, h.223

Tabel 6
Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes

Besar Indeks Kesukaran Item	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 100	Mudah

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.¹⁵

Menghitung daya pembeda setiap butir soal yaitu sebagai berikut :

$$DP = \frac{A - B}{C - D}$$

Keterangan :

DP : Daya pembeda suatu butir soal

A : Banyaknya siswa kelompok atas

B : Banyaknya siswa kelompok bawah

C : Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

D : Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Daya pembeda yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut :

¹⁵ Ibid, h.226

Tabel 7
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 - 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,21 - 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,41 - 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,71 – 1, 00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

J. Pengukuran Variabel

Pengukuran variabel digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan suatu proses yang diterapkan. Dalam hal ini, untuk sejauh mana hasil belajar peserta didik MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung

1. Pretest

Pretest merupakan soal-soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik sebelum perlakuan.

2. *Treatment*/Perlakuan

Perlakuan dalam hal ini adalah strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

3. Posttest

Posttest merupakan soal-soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik setelah adanya perlakuan.

4. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil test selanjutnya diolah melalui tahap sebagai berikut:

- a. Memberikan skor jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban dan system penskoran yang digunakan.

- b. Membuat tabel skortes hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- c. Peningkatan/pengaruh kompetensi yang terjadi sebelum dan pembelajaran dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi (*N-Gain*) dengan rumus :¹⁶

$$\text{Gain Ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}}$$

Tabel 8
Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

K. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan Uji Liliefors yang merupakan teknik statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan rumus sebagai berikut :

$$L = \left(\frac{1}{n} \right) \left(\sum_{i=1}^n F_i \right) - F_n$$

Dengan hipotesis:

¹⁶ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015) hal.151

: data mengikuti sebaran normal.

: data tidak mengikuti sebaran normal

Kesimpulan: Jika \leq , maka diterima.¹⁷

2. Uji Homogenitas

Pada awal penelitian, peneliti harus mengetahui apakah sampel yang akan diteliti bersifat homogen atau tidak. Hipotesis statistiknya:

: $=$: Tidak terdapat perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data bersifat homogen)

: \neq : Terdapat perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data tidak homogen)

Uji homogenitas dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$= \frac{\sum (f_{ij} - f_{ij}^e)^2}{f_{ij}^e}$$

Jika \geq maka diterima berarti data tidak bersifat homogen, jika \leq maka ditolak yang berarti data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi) sebagai berikut:

¹⁷ Novalia, Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung : Anugrah Utama Raharja (Aura) , 2013) hal. 53.

$$t = \frac{\frac{(\quad) - (\quad)}{\quad}}{\sqrt{\frac{(\quad) + (\quad)}{\quad}}}$$

Keterangan:

:rata – rata kelas eksperimen

:rata – rata kelas kontrol

:varians kelompok eksperimen

:varians kelompok kontrol

:jumlah siswa kelompok eksperimen

:jumlah siswa kelompok kontrol¹⁸

Hipotesis yang digunakan:

: Tidak ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran IPS kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.

: Ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran IPS kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.

Kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

¹⁸Sugiyono, *Op.Cit*, h 274

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya item tes yang akan digunakan pada saat penelitian. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan dengan jumlah siswa yaitu, $N=19$ dan taraf signifikansi 5 % di dapat $= 0,456$. Jadi item soal dikatakan valid apabila didapatkan . Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 9
Validitas butir soal pretest dan posttest

No	Kriteria	Item Butir Soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,13,14,15,16,18,20,22,24,25,28,30,32,35,37,39,40	27
2	Invalid	11,12,17,19,21,23,27,29,31,34,36,38	13
Jumlah Soal			40

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 3.1)

Berdasarkan perhitungan validitas butir soal diperoleh 27 soal yang valid dan 13 soal yang tidak valid pada soal pretest dan posttest. Dari soal-soal yang valid selanjutnya akan diuji tingkat kesukaran dan daya pembeda.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus rumus K-R 21 sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10
Hasil Uji Reliabilitas Pretest dan Posttest

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Hasil	Interpretasi
	0,913		
	0,456		

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 3.2)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas soal valid maka diperoleh nilai sebesar 0, 913 pada soal pretes dan posttest. Karena soal tersebut memiliki nilai maka soal-soal tersebut dikatakan reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal dengan berdasarkan pada kriteria sukar, sedang, ataupun mudah. Adapun hasil analisis uji tingkat kesukaran yaitu sebagai berikut :

Tabel 11
Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretes

No	Kriteria	Item Butir Soal	Jumlah
1	Sukar	-	0
2	Sedang	1,2,3,4,5,6,7,8,9,13,14,15,16,18,20,22,24,25,28,32,35,37,39	24
3	Mudah	10,30,40	3

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 3.3)

Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran, maka diketahui terdapat 24 soal yang tergolong sedang, 3 soal yang tergolong mudah, dan tidak ditemukan soal yang tergolong sulit.

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Berdasarkan perhitungan daya pembeda diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 12
Analisis Uji Daya Pembeda Soal Pretest dan Postest

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Jelek	13,25	2
2	Cukup	3,10,11,15,24,28,30,39,40,	9
3	Baik	1,2,3,4,5,6,7,8,9,14,16,18,22,32	14
4	Baik Sekali	20,37	2

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 3.4)

Berdasarkan analisis uji daya pembeda maka dapat diketahui terdapat 2 soal yang tergolong jelek, terdapat 9 soal tergolong cukup, 16 soal tergolong baik, dan 2 soal tergolong baik sekali.

5. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda yang telah dilakukan dari 40 butir soal pretes dan postes maka dapat dibuat tabel sebagai berikut :

Tabel 13
Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen Pretes dan Postes

No	No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Kesimpulan
1	1	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
2	2	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
3	3	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
4	4	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
5	5	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
6	6	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
7	7	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
8	8	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
9	9	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
10	10	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan
11	11	Valid	Sukar	Cukup	Digunakan
12	13	Valid	Sedang	Jelek	Tidak Digunakan
13	14	Valid	Sedang	Baik	Digunakan

14	15	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
15	16	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
16	18	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
17	20	Valid	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
18	22	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
19	24	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
20	25	Valid	Mudah	Jelek	Tidak Digunakan
21	28	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
22	30	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
23	32	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
24	35	Valid	Sukar	Baik Sekali	Digunakan
25	37	Valid	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
26	39	Valid	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
27	40	Valid	Mudah	Cukup	Digunakan

Berdasarkan kesimpulan hasil uji coba instrumen pretes dan postes yang telah dilakukan analisis uji validasi, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda, maka dalam penelitian ini digunakan soal pretes dan postes sebanyak 25 soal.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji *Normalize Gain* (N-Gain)

Uji *Normalize Gain* (N-Gain) dari hasil pretes dan postes pada kelas kontrol dan Kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 14
Hasil Uji Normalize Gain kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Gain	N-Gain	Jumlah Kategori			Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	
1	Kontrol	10,20	0,25	20	9	-	Rendah
2	Eksperimen	22,03	0,47	4	26	1	Sedang

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 4.3)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Normalize Gain* (N-Gain) pada tabel menunjukkan bahwa terjadi perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu didapatkan nilai N-gain kelas kontrol sebesar 0, 25 dengan kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan nilai N-gain 0, 47 dengan kategori Sedang.

C. Uji Hipotesis Penelitian

Penelitian ini dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas untuk mengetahui pada data berdistribusi normal atau tidak. Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Adapun hasil analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 15
Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Pretest

Karakteristik	Hasil Pretes		Hasil	Interpretasi
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen		
	0,104	0,127		
	0,161	0, 149		
	1,26			
	1,84			

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 4.4 dan 4.5)

Tabel 16
Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Posttest

Karakteristik	Hasil Pretes		Hasil	Interpretasi
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen		
	0,142	0,137		
	0,161	0, 149		
	1,61			
	1,84			

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran dan 4.4 dan 4.5)

Nilai L_{tabel} diambil berdasarkan nilai pada tabel kritis L untuk uji *Lilefors* pada taraf signifikansi 5%. Kolom keputusan dibuat berdasarkan pada ketentuan pengujian normalitas, yaitu $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dinyatakan data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dari tabel normalitas diatas untuk kelas eksperimen diperoleh hasil uji normalitas untuk $L_{hitung\ pretest} = 0,127 < L_{tabel} = 0,149$, dan $L_{hitung\ posttest} = 0,137 < L_{tabel} = 0, 149$. Sedangkan untuk kelas kontrol

diperoleh hasil uji normalitas untuk $L_{hitung} \text{ pretest} = 0,104 < L_{tabel} = 0,161$ dan $L_{hitung} \text{ posttest} = 0,142 < L_{tabel} = 0,161$, dengan demikian pengujian normalitas pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, didapatkan hasil bahwa semua data berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Pada uji homogenitas juga berdasarkan pada ketentuan pengujian homogenitas yaitu jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa kedua data memiliki varians yang homogen, sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa kedua data tidak memiliki varians yang homogen. Dari tabel diatas diperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol pretes didapatkan nilai $F_{hitung} = 1,26 < F_{tabel} = 1,84$. Sedangkan untuk kelas eksperimen didapatkan nilai $F_{hitung} = 1,89 < F_{tabel} = 1,84$. Dengan demikian pengujian homogenitas pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, didapatkan hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua variabel memiliki sifat sama (Homogen). Setelah uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, analisis perhitungan statistik dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *t independent*.

2. Uji Independent (Uji – t)

Setelah dilakukan uji normalitas didapatkan sampel berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan sampel berasal dari varians homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis yang dilakukan dengan

membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t, sebagaimana hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 17
Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Karakteristik	Nilai		Hasil
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	
T _{hitung}	1,925		
T _{tabel}	1,671		
Db	16		
Taraf Signifikan (α)	5% (0,05)		

Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran 4.6)

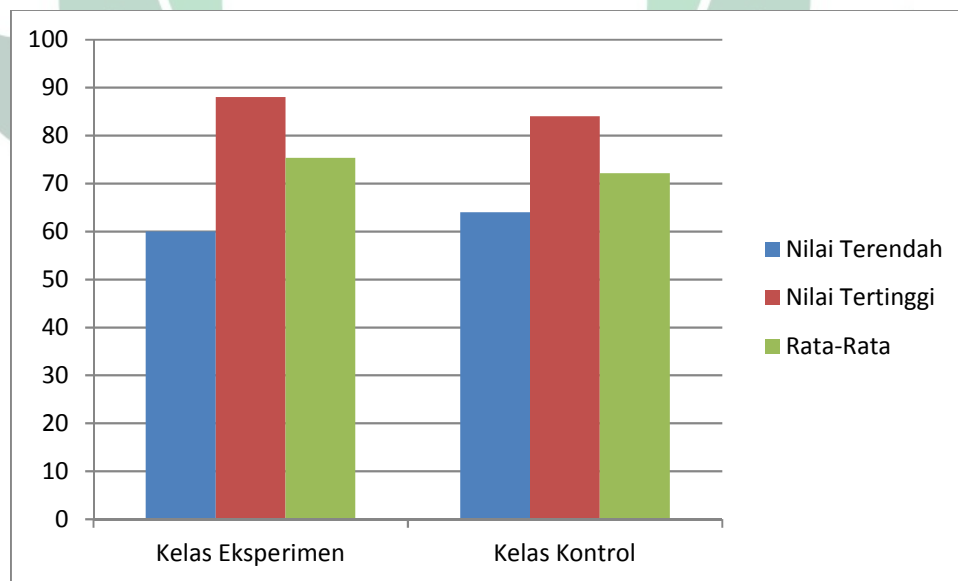
Berdasarkan tabel hasil Uji T diatas, didapatkan nilai T_{hitung} sebesar 1,925, dengan taraf signifikasi $\alpha = 0,05$ didapatkan T_{tabel} sebesar 1,671. Dengan demikian kriteria pengujian yaitu: $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterimayang artinya menunjukkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.

D. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dalam melangsungkan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role Playing* (Bermain Peran), di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Di awal pertemuan guru menjelaskan tentang prosedur strategi *Role Playing* yang akan digunakan, hal ini dimaksudkan supaya

peserta didik dapat memahaminya sehingga dalam proses pelaksanaan tidak menyimpang pada tujuan yang akan dicapai. Pembahasan ini akan mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu adakah pengaruh yang signifikan strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung? untuk menjawab rumusan masalah yang ada, hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal, dan memiliki varians yang homogen, artinya kedua sampel memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui diagram berikut ini :



Dari diagram di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 88 dan nilai terendah adalah 60, dengan rata-rata kelas 75,35

sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi adalah 80 dan terendah adalah 60 dengan rata-rata kelas 72,13. Selanjutnya hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung}=1,923$ sedangkan harga t_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% dengan $dk= 31 + 29 - 2 = 58$ diperoleh $t_{tabel}= 1,671$, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terbukti bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan penguasaan atau pemahaman konsep belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berpengaruhnya strategi *Role Playing* terhadap hasil belajar dikarenakan strategi *Role Playing* menjadikan peserta didik ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru. Selain itu strategi *Role Playing* juga memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi ini peserta didik dapat mengembangkan refleksi diri, dapat memahami materi lebih baik karena peserta didik melakukan pengamatannya sendiri, memainkan langsung pelajaran secara nyata dan dapat member peluang lebih dalam mendalami setelah diskusi. Dalam penerapannya peserta didik tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah ataupun sedang dipelajari, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pelajaran.

Penggunaan strategi *Role Playing* yang telah dilakukan dalam hal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mendapatkan respon yang baik dan berpengaruh positif dari peserta didik kelas eksperimen terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas V MI A-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Hal ini dapat

dilihat dari adanya nilai N-gain kelas eksperimen yaitu sebesar 0,473 atau 47% dengan kategori sedang. Analisis N-gain menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas V MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan strategi *Everyone is teacher here*, hal ini terlihat pada penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan pengumpulan data dan hasil analisis data eksperimen melalui pengolahan data yang diperoleh nilai *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,255 atau 25 % dan kelas eksperimen sebesar 0,473 atau 47% . Kemudian pada uji-t di dapatkan $t_{hitung} = 1,925 > t_{tabel} = 1,671$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hasil pengujian hipotesis dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Strategi *Role Playing*, sehingga Strategi *Role Playing* lebih tepat digunakan dalam materi Sejarah.

B. Saran

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis dan kesimpulan maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam menerapkan strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada kegiatan belajar mengajar diperlukan pembagian kelompok yaitu terdiri dari 4-5 orang untuk setiap kelompok, 1 kelompok diberikan naskah untuk bermain peran di depan kelas sesuai dengan materi, sedangkan kelompok lain diberi lembar kerja siswa serta sebagai pendengar dan penyimak untuk berdiskusi bersama. Namun apabila ditemukan jumlah peserta didik dalam satu kelas berjumlah ganjil maka diperlukan solusi lain yaitu dengan memberikan bagian yang lain, seperti menjadi notulis, ketua kelompok, ataupun juru bicara. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik maka diharapkan peserta didik sebagai generasi yang cerdas dan penerus bangsa dapat memotivasi diri untuk lebih aktif, kreatif dan kritis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Strategi pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dapat diterapkan pada seluruh peserta didik kelas tinggi dengan materi pelajaran yang bervariasi, oleh sebab itu peserta didik harus memahami masing-masing peran dan tugas yang telah ditentukan. Dengan memahami dan menerapkan langkah-langkah strategi *Role Playing* dengan baik dan benar maka akan merubah pola diskusi yang semula pasif menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas III untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karang Tengah, (Jurnal : FIP IKIP PGRI Semarang)
[http : // www.Journal .Umsida.ac.id](http://www.Journal.Umsida.ac.id). [Diakses 03 Februari 2017. 17.00 WIB].
- _____, Lidya Sumarni, Maridjo Hasjmy, *Pengaruh penggunaan role playing terhadap hasil belajar PKN kelas V Sekolah Dasar*, (Jurnal: FKIP Tanjungpura)
- Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2012
- _____, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Baharuddin, Nur Esa Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015
- Danim Sudarwan. *Pengantar Kependidikan*, Bandung : Alfabeta, 2011
- Dariyo Agoes, *Psikologi Perkembangan*, Bandung : Refika Aditama, 2017
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*
- Djmarah Bahri Syaiful, Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2017
- H.Ihsan Fuad. *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2013
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia, 2011
- Hamalik Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara, 2014
- Huda Miftahul, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015
- Ifrianti Syofnida, *Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Journal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 2 No 2 (Desember 2015)

Novalia, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014

Nurdin Syafrudin, *Kurikulum Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2016

Rahmawati Tutik, Daryanto, *Teori Belajar Dan Proses Belajar yang Mendidik*, Yogyakarta : Gava Media, 2015

Sani Abdullah Ridwan, *Penilaian Autentik*, Jakarta : Bumi Aksara, 2016

Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2013

Sapriya, *Pendidikan IPS*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016

Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif R & D*, Bandung : Alfabeta, 2014

Sundayana Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015

Sunarto, Hartanto Agung, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013

Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009

Suparijono Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013

Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2016

_____, *Pengembangan Pembelajaran IPS di sekolah dasar*, Jakarta : Prenada Media Group, 2014

Sutikno M Sobry, *Metode dan Mode-Model Pembelajaran*, Lombok : Holistica, 2014

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta : Bumi Aksara, 2013

Trimantara Hermansyah, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V*, Terampil Journal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 2 No 2 (Desember 2015)

**DOKUMENTASI
KEGIATAN PENELITIAN PADA KELAS KONTROL**

1. Kegiatan Pretest



2. Kegiatan Postes



3. Pengenalan Materi



*4. Kegiatan Diskusi menggunakan
strategi Everyone is teacher here*



*5. Kegiatan diskusi
Everyone is teacher here*



*6. penyampaian hasil diskusi maju kedepan
menjelaskan sebagai guru*



DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN PADA KELAS EKSPERIMEN

1. Absensi



2. Pretest



3. Pengenalan Materi



***4. Pembagian peran cerita kerajaan
Majapahit***



***5. Proses latihan menggunakan Role Playing
(bermain Peran)***



6. Peserta didik wanita dan laki-laki sebagai Raja dan Ratu serta Putri dan Panglima



7. peserta didik melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan



8. Pembagian kelompok dan Lembar kerja siswa kepada tim pendengar



9. pembacaan hasil diskusi



10. Konfirmasi



11. Peserta didik mengerjakan soal Posttest



**DOKUMENTASI
FOTO – FOTO SAAT PENELITIAN**

1. Guru Kelas Eksperimen



2. Guru Kelas Kontrol



3. Foto Bersama Kepala MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung



4. Foto Kelas Eksperimen



5. Foto Kelas Kontrol



Lampiran 1

MADRASAH IBTIDA'YAH AL-KHAIRIYAH KANGKUNG BANDAR LAMPUNG

A. Sejarah Berdirinya MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung

MI Al-Khairiyah Kangkung sebelumnya berstatus Pondok Pengajian, didirikan tanggal 1 Januari 1930 oleh seorang perempuan yang bernama Ibu Hj. Rani. Kemudian pada tanggal 30 Mei 1940 Pondok Pengajian ini diubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Al Khairiyah Kangkung. Setelah Ibu Hj. Rani meninggal dunia pada tahun 1954 Madrasah Ibtidaiyah Al Khairiyah ini dikelola oleh suaminya seorang lurah yang bernama Hi. Abdul Halim, setelah beliau wafat diteruskan oleh istri keduanya yang bernama Hj. Salbiah yang meninggal pada tanggal 10 maret 2010. Kini M.I. Al Khairiyah Kangkung dikelola oleh keturunan beliau yang bernama Ibu Arsiah,S.Pd dan Bapak Abdurahman.

Adapun kepala – kepala sekolah yang pernah memimpin Madrasah Ibtidaiyah Al Khairiyah Kangkung adalah :

1. K.H. Abdul Muktidari tahun 1950 – 1960
2. Ustad Azhari dari tahun 1960 – 1965
3. Ustad Mujib BA dari tahun 1965 – 1970
4. Ustad Sehabudin dari tahun 1970 – 1975
5. Ustad Junaidi Dahlan BA dari tahun 1975 – 1978
6. Ustad Syamsudin Sya'ban dari tahun 1978 – 1999
7. Ibu Rohmawati dari tahun 1999 – 2008
8. Ibu Sulistyowati, S.Pd.I dari tahun 2008 – 2014
9. Ibu Munawaroh dari tanggal 23 Januari 2014-2017.
10. Masrudin, S.Pd.I dari 2017 sampai saat ini.

MI Al-Khairiyah Kangkung dibangun diatas lahan seluas 528 m² dan luas bangunan 216 m² dengan status gedung permanen. Seiring berkembangnya pendidikan pada MI Al-Khairiyah Kangkung pada tahun 2008 dibentuklah Yayasan MI Al-Khairiyah Kangkung yang diketuai oleh M. Sadim Hayumi. Pada tanggal 1 Januari 2009 MI Al-Khairiyah Kangkung mengembangkan tingkat pendidikanya tidak hanya tingkat Madrasah Ibtidaiyah namun juga berkembang menjadi tingkat Madrasah Tsanawiyah. Pada tahun 2006 MI Al-Khairiyah Kangkung berstatus “TERAKREDITASI C” dan meningkat menjadi “TERAKREDITASI B” pada tahun 2013.

Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung pada pagi dan siang hari yang dibimbing oleh guru – guru lulusan universitas terkemuka di kota Bandar Lampung, yang berkopeten dibidangnya dengan fasilitas yang memadai. Dalam perkembanganya MI Al-Khairiyah Kangkung tidak hanya berhenti pada pendidikan dasar dan lanjutanya saja, namun MI Al-Khairiyah Kangkung ingin mengembangkan proses pembelajaran ketingkat Madrasah Aliyah Bahkan ke tingkat Universitas.

Demikianlahgambaransertaperkembangandancita-cita yang ingin di capai MIAL-KhairiyahKangkung Bandar Lampung saatini, insya Allah amin.

B. Visi dan Misi MI Al-Khairiyah Kangkung

1. Visi MI Al-Khairiyah Kangkung

“ Unggul dalam prestasi menguasai dalam ilmu pengetahuan teknologi berdasarkan iman dan taqwa dan akhlakul karimah”.

2. Misi MI Al-Khairiyah Kangkung

- a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi yang di miliki siswa.

- b. Menumbuh kembangkan pengayatan dan pengamalan terhadap agama yang dia anut untuk membentuk budi pekerti yang baik.
- c. Menciptakan suasana yang kondusif untuk keefektifan seluruh kegiatan sekolah.
- d. Membudayakan budaya kompetitif bagi siswa dalam upaya peningkatan prestasi

C. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung

No	Ruang / Lapangan	Banyaknya	Keterangan
1	Kepala Sekolah	1	Baik
2	Guru	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	Ruang Keterampilan	1	Baik
7	Kelas	6	Baik
8	WC / Guru	2	Baik
9	WC / Siswa	2	Baik
10	Gudang	1	Baik

Sumber : Dokumentasi MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung TA 2017/2018

D. Rekapitulasi Keadaan Guru Tahun Pelajaran 2017/2018 Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Kangkung Bumi Waras Bandar Lampung

No	Nama	L/P	NIKY	NUPTK/NIP	P.Terakhir	TMT	B.STUDY
1	Masrudin. S.Pd.I	L		7845759661200030	S1	26/7/2006	Qur'an Hadits
2	Sunarlik	L		8837745649300012	SPG	01/8/1995	Guru Kelas
3	Solikhah, S.Pd.I	P		0542758659300043	S1	20/3/1999	Guru Kelas
4	Ani Kurniawaty, S.Pd.SD	P		5455761662300022	S1	15/7/2002	Guru Kelas
5	Rohimah, S.Pd.I	P		0937761662300042	S1	20/7/2002	Guru Kelas
6	Noviyana, S.Pd.I	P		14567626664300063	S1	01/7/2005	Guru Kelas
7	Masdalina, S.Ag	P		6440749652300012	S1	01/7/2005	Guru Kelas
8	Murhani	P		6440749652300012	PGAN	14/7/2009	Guru Kelas
9	Guntur Tri Permana, S.Pd.I	L		3938745649300032	S1	02/1/2010	Guru PAI
10	Dewi Citra Nasution	P		10816692188001	S1	01/1/2012	Guru Kelas
11	Agua Ghafur	L		1081662194001	S1	01/1/2012	Guru Penjas
12	Shinta Hayuningtias, S.Pd.I	P		10816692191001	S1	01/7/2014	Guru Kelas
13	Ali Syahbana, S.Pd.I	L		4434750651300042	S1	01/7/2015	Guru Kelas
14	Mega Rissalah	P			S1	01/7/2015	Guru Kelas
15	Wiguna Saraswati	P			S1	01/7/2015	Guru Kelas
16	Naimah, S.Pd.I	P			S1	01/7/2015	-
17	Komariyah	P			SD	14/7/2003	

Sumber :Dokumentasi MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung 2017/2018

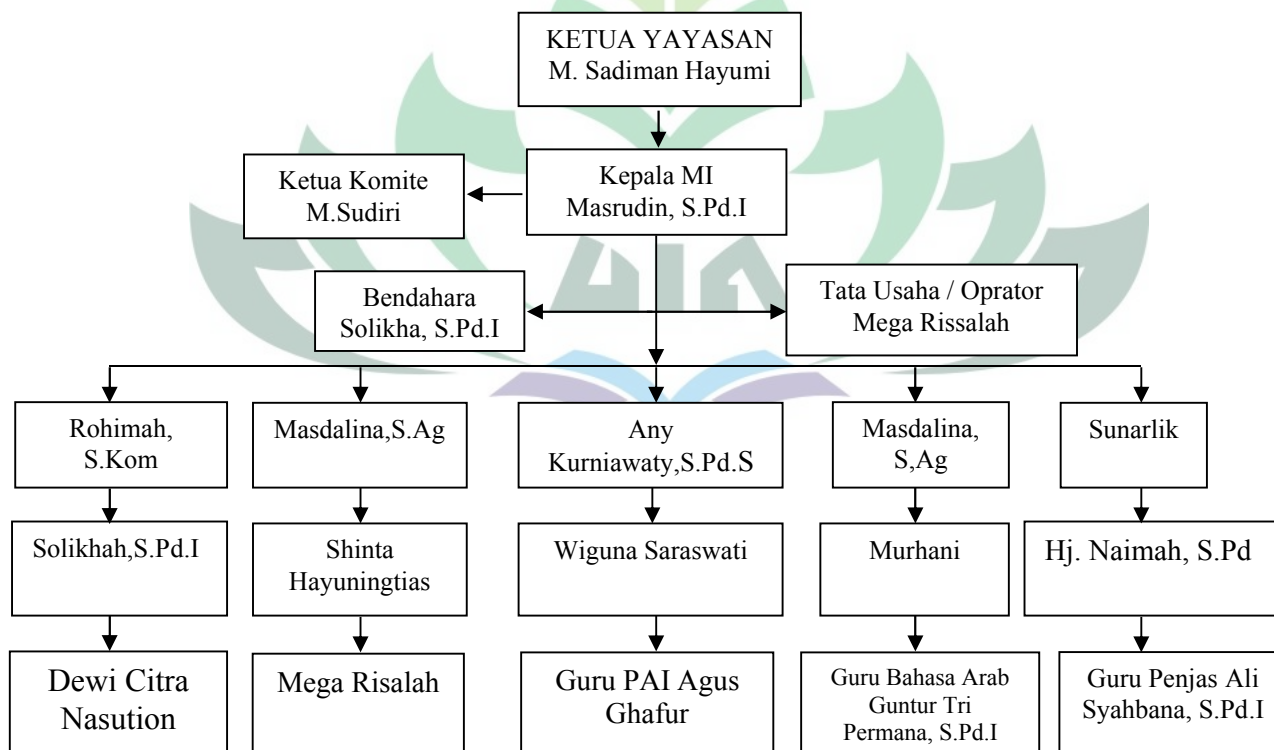
E. Jumlah Peserta Didik MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah	Jumlah Peserta Didik		Jumlah	Ket
			Laki-Laki	Perempuan		
1	I	1	17	8	25	
2	II	2	20	16	36	
3	III	2	20	19	39	
4	IV	2	35	29	64	
5	V	2	29	24	53	
6	VI	2	30	23	53	
Jumlah		11	151	119	270	

Sumber :Dokumentasi MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung TP 2017/2018

F. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Kangkung Kecamatan Bumi

Waras Bandar Lampung



SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : V (Lima) / 1

Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar

Materi : Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia dan Peninggalannya

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya	<ul style="list-style-type: none"> Kerajaan Hindu di Indonesia dan Peninggalannya Kerajaan Budha di Indonesia dan Peninggalannya Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya 		<ul style="list-style-type: none"> Observasi : Mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dengan berdiskusi dengan kelompok Tes tertulis : Tes kemampuan kognitif dengan menjawab soal-soal pilihan ganda 	6X4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru IPS kelas V Buku Siswa IPS Kelas V Buku lain yang menunjang Media Pembelajaran
	1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya,					

	ekonomi dan politik dalam masyarakat		Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya			
	1.3 Menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya		<p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan hal-hal tentang peta konsep Kerajaan Hindu di Indonesia dan Peninggalannya, Kerajaan Budha di Indonesia dan Peninggalannya 			
	2.1 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggung-jawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan		<p>Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi untuk membuat pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi yang dipelajari ataupun hal-hal yang belum siswa pahami <p>Mengeplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencari perbedaan antara 			

	dan gerakan kebangsaan dalam menumbuhkan rasa kebangsaan		Kerajaan Hindu di Indonesia dan Peninggalannya, Kerajaan Budha di Indonesia dan Peninggalannya Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya			
	2.2Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik		Indonesia dan Peninggalannya melalui kegiatan diskusi menggunakan strategi pembelajaran Role Playing dengan menyimak apa yg dilakoni oleh kelompok yang lain <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menemukan perbedaan Kerajaan Hindu di Indonesia dan Peninggalannya, Kerajaan Budha di Indonesia dan Peninggalannya Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya 			
	2.3 Menunjukkan perilaku peduli,					

gotongroyon
g,
tanggungjaw
ab dalam
berpartisipasi
penanggu-
langan
permasalaha
n lingkungan
hidup

Mengasosiasi :

- Siswa menghubungkan materi Kerajaan Hindu di Indonesia dan Peninggalannya, Kerajaan Budha di Indonesia dan Peninggalannya Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya dengan materi lain ataupun dengan kehidupann kehidupan sehari-hari.

Mengkomunikasikan :

- Siswa membuat kesimpulan materi Kerajaan Hindu di Indonesia dan Peninggalannya, Kerajaan Budha di Indonesia dan Peninggalannya Kerajaan Islam di Indonesia dan Peninggalannya dengan memberikan contoh-contoh ilustrasi dalam

			kehidupan sehari-hari			
	<p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutan dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional</p>					

	<p>4.1. Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutan dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia</p>					
--	---	--	--	--	--	--



Karakter siswa yang diharapkan : dapat dipercaya (Trustworthines), rasa hormat dan perhatian (Repect), tekun (Diligance), tanggung jawab (Responsibility), berani (Courange), dan ketulusan (Honety)

Guru Kelas

Masdalina, S.Ag., S.Pd.I
NUPTK. 6440749652300012

Bandar Lampung 10 November 2017

Peneliti

Fitriana Eliska
NPM. 1311100205



Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung

Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar
Materi : Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
Kelas / Semester : V / 1
Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

C. INDIKATOR

- 3.1.1 Mengetahui Sejarah Berdirinya Majapahit
- 3.1.2 Mengetahui urutan pemimpin kerajaan Majapahit
- 3.1.3 Memahami alur cerita kerajaan Majapahit
- 3.1.4 Menceritakan cerita Kerajaan Majapahit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses menggali/meneliti, kajian pustaka, berdiskusi, kerja kelompok peserta didik dapat :

1. Peserta didik mampu mengetahui Sejarah Berdirinya Majapahit
2. Peserta didik mampu mengetahui dan menghafal urutan kepemimpinan kerajaan Majapahit
3. Peserta didik mampu memahami alur cerita kerajaan Majapahit
4. Peserta didik mampu menceritakan cerita Kerajaan Majapahit

E. MATERI PELAJARAN

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha (Kerajaan Majapahit).

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintific
2. Metode : Ceramah, diskusi kelompok, demonstrasi, tanya jawab
3. Strategi : Bermain Peran (*Role Playing*)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas karton, Lembar Skenario, Spidol, White Board, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru IPS kelas V
2. Buku Siswa IPS Kelas V
3. Suranti, dkk. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: CV. Gema Ilmu.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini Dengan menggunakan strategi <i>role playing</i>, guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dan satu kelompok diberi skenario untuk memerankan cerita tentang kerajaan Majapahit, kelompok lain menjadi pendengar dan penyimak serta diberi lembar kerja siswa oleh guru 	2x5 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan membaca buku yang telah dibagikan yaitu membaca tentang kerajaan Hindu yaitu sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. • Guru membgaikan skenario kepada kelompok yang ingin berperan untuk dibaca dan diamati terlebih dahulu <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan tentang materi sejarah berdirinya kerjaan Majapahit • Melibatkan siswa lain untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain • Guru mengelola pertanyaan , merespon jawaban dari siswa tersebut. <p>Mengeksplorasi</p>	2x50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • dilanjutkan dengan strategi <i>role playing</i>, guru menjelaskan peran-peran peserta didik dalam naskah tersebut • ketika siswa yang mendapat peran memerankan cerita kerajaan majapahit didepan kelas, siswa kelompok lain diberi kesempatan untuk mencari jawaban dalam menjawab pertanyaan di LKS yang telah dibagikan <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggali informasi, melakukan analisis untuk menjelaskan dan menarik kesimpulan • Peserta didik menghubungkan hasil informasi yang didapat dengan hasil diskusi • Guru memberikan petunjuk yang simple dan sederhana untuk menuntun siswa tersebut menjelaskannya didepan siswa lainnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kelompok siswa untuk memberikan kesimpulan atau saran terkait materi yang telah dipelajari atau • Guru mengomunikasikan dan memberi kesimpulan tentang materi tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview pembelajaran secara singkat dan memberikan penguatan kepada siswa • Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang kurang dipahami • Guru mengingatkan siswa untuk tetap belajar dirumah • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	2x15 Menit

J. JENIS PENILAIAN

✓ Penilaian Kognitif

- **Bentuk Penilaian** : Tes Tertulis
- **Instrument Penilaian** :

1. Siapa saja raja kerajaan Majapahit?
2. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
3. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?
4. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?
5. Sebutkan pemimpin kerajaan Majapahit serta lama jabatannya

- **Kunci Jawaban** :

1. Raden Wijaya, Jayanegara, Tribuana Tungga Dewi, Hayam Wuruk
2. Hayam Wuruk
3. Peristiwa Gunung Meletus
4. Pada Tahun 1293
5. Raden Wijaya (1293-1309 M), Jayanegara (1309-1328 M), Tribuana Tungga Dewi (1328-1350 M). Hayam Wuruk (1350-1429 M)

- **Rubrik Penskoran**

No	Rubrik Penilaian	Skor tertinggi
1	Proses dan hasil akhir sesuai	4
2	Proses sesuai tetapi hasil akhir tidak sesuai	3
3	Proses tidak sesuai tetapi hasil akhir sesuai	2
4	Proses dan hasil akhir tidak sesuai	1
5	Tidak menjawab	0

- **Pedoman Penskoran**

Nilai Akhir = _____ x 100

CATATAN :

✎ *Skor tertinggi 20*

✎ *Untuk siswa yang tidak memnuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial*

- ✓ **Penilaian Afektif**

Instrument penilaian :

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya					
2	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab					
3	Menampilkan permainan drama dengan baik					
4	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan					
5	Menunjukkan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran					
Total Skor						

✍ **Pengayaan / Remedial**

Pada masa kepemimpinan siapakah Kerajaan Majapahit Berjaya?

Bandar Lampung, 10 November 2017

Guru Kelas

Peneliti

Masdalina, S.Ag., S.Pd.I
NUPTK. 6440749652300012

Fitriana Eliska
NPM. 1311100205

Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung

Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar
Materi : Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
Kelas / Semester : V / 1
Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

C. INDIKATOR

- 3.1.2 Menghafal tahun kepemimpinan dari Rajan kerajaan Majapahit
- 3.1.3 Mengkategorikan raja dan istri raja pada masa kerajaan dan kejayaan Majapahit
- 3.1.4 Membedakan karakteristik para pemimpin Kerajaan Majapahit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses menggali/meneliti, kajian pustaka, berdiskusi, kerja kelompok peserta didik dapat :

1. Peserta didik mampu menghafal urutan kepemimpinan kerajaan Majapahit
2. Peserta didik mampu mengkategorikan dengan baik setiap kerajann Majapahit dengan istri-istrinya pada setiap masa kepemimpinan dan kejayaannya
3. Peserta didik mampu membedakan karakteristik para pemimpin Kerajaan Majapahit

E. MATERI PELAJARAN

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha (Kerajaan Majapahit).

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintific
2. Metode : Ceramah,diskusi kelompok, demonstrasi, tanya jawab
3. Strategi : Bermain Peran (*Role Playing*)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas karton, Lembar Skenario, Spidol, White Board, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru IPS kelas V
2. Buku Siswa IPS Kelas V
3. Suranti, dkk. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: CV. Gema Ilmu.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini Dengan menggunakan strategi <i>role playing</i>, guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dan satu kelompok diberi skenario untuk memerankan cerita tentang kerajaan Majapahit, kelompok lain menjadi pendengar dan penyimak serta diberi lembar kerja siswa oleh guru 	2x5 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan membaca buku yang telah dibagikan yaitu membaca tentang kerajaan Hindu yaitu sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. Guru membgaikan skenario kepada kelompok yang ingin berperan untuk dibaca dan diamati terlebih dahulu Guru member kesempatan untuk kelompok menampilkan kedepan dengan berperan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Buka kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan tentang materi sejarah berdirinya kerjaan Majapahit Melibatkan siswa lain untuk menjawab 	2x50 menit

	<p>pertanyaan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengelola pertanyaan , merespon jawaban dari siswa tersebut. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • dilanjutkan dengan strategi <i>role playing</i>, guru menjelaskan peran-peran peserta didik dalam naskah tersebut • ketika siswa yang mendapat peran memerankan cerita kerajaan majapahit didepan kelas, siswa kelompok lain diberi kesempatan untuk mencari jawaban dalam menjawab pertanyaan di LKS yang telah dibagikan <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggali informasi, melakukan analisis untuk menjelaskan dan menarik kesimpulan • Peserta didik menghubungkan hasil informasi yang didapat dengan hasil diskusi • Guru memberikan petunjuk yang simple dan sederhana untuk menuntun siswa tersebut menjelaskannya didepan siswa lainnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kelompok siswa untuk memberikan kesimpulan atau saran terkait materi yang telah dipelajari atau • Guru mengomunikasikan dan memberi kesimpulan tentang materi tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview pembelajaran secara singkat dan memberikan penguatan kepada siswa • Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang kurang dipahami • Guru mengingatkan siswa untuk tetap belajar dirumah • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	2x15 menit

J. JENIS PENILAIAN

✓ Penilaian Kognitif

- **Bentuk Penilaian** : Tes Tertulis
- **Instrument Penilaian** :

1. Siapa saja raja kerajaan Majapahit?
2. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
3. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?
4. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?
5. Sebutkan pemimpin kerajaan Majapahit serta lama jabatannya

- **Kunci Jawaban** :

1. Raden Wijaya, Jayanegara, Tribuana Tungga Dewi, Hayam Wuruk
2. Hayam Wuruk
3. Peristiwa Gunung Meletus
4. Pada Tahun 1293
5. Raden Wijaya (1293-1309 M), Jayanegara (1309-1328 M), Tribuana Tungga Dewi (1328-1350 M). Hayam Wuruk (1350-1429 M)

- **Rubrik Penskoran**

No	Rubrik Penilaian	Skor tertinggi
1	Proses dan hasil akhir sesuai	4
2	Proses sesuai tetapi hasil akhir tidak sesuai	3
3	Proses tidak sesuai tetapi hasil akhir sesuai	2
4	Proses dan hasil akhir tidak sesuai	1
5	Tidak menjawab	0

- **Pedoman Penskoran**

Nilai Akhir = _____ x 100

CATATAN :

✎ *Skor tertinggi 20*

✎ *Untuk siswa yang tidak memnuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial*

- ✓ **Penilaian Afektif**

Instrument penilaian :

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya					
2	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab					
3	Menampilkan permainan drama dengan baik					
4	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan					
5	Menunjukan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran					
Total Skor						

✍ **Pengayaan / Remedial**

Pada masa kepemimpinan siapakah Kerajaan Majapahit Berjaya?

Bandar Lampung, 10 November 2017

Guru Kelas

Peneliti

Masdalina, S.Ag., S.Pd.I
NUPTK. 6440749652300012

Fitriana Eliska
NPM. 1311100205

Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung

Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar
Materi : Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
Kelas / Semester : V / 1
Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

C. INDIKATOR

- 3.1.3 Mengetahui peranan Gajah Mada dalam Mempersatukan Nusantara
- 3.1.4 Mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan kerajaan Majapahit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses menggali/meneliti, kajian pustaka, berdiskusi, kerja kelompok peserta didik dapat :

- 1. Peserta didik mengetahui peranan Gajah Mada dalam Mempersatukan Nusantara
- 2. Peserta didik mampu mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan kerajaan Majapahit

E. MATERI PELAJARAN

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha (Kerajaan Majapahit).

F. METODE PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : Saintific
- 2. Metode : Ceramah,diskusi kelompok, demonstrasi, tanya jawab
- 3. Strategi : Bermain Peran (*Role Playing*)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas karton, Lembar Skenario, Spidol, White Board, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

- 1. Buku Guru IPS kelas V
- 2. Buku Siswa IPS Kelas V
- 3. Suranti, dkk. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: CV. Gema Ilmu.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini Dengan menggunakan strategi <i>role playing</i>, guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dan satu kelompok diberi skenario untuk memerankan cerita tentang kerajaan Majapahit, kelompok lain menjadi pendengar dan penyimak serta diberi lembar kerja siswa oleh guru 	2x5 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan membaca buku yang telah dibagikan yaitu membaca tentang kerajaan Hindu yaitu sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. • Guru membgaikan skenario kepada kelompok yang ingin berperan untuk dibaca dan diamati terlebih dahulu • Guru member kesempatan untuk kelompok menampilkan kedepan dengan berperan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan tentang materi sejarah berdirinya kerjaan Majapahit • Melibatkan siswa lain untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain • Guru mengelola pertanyaan , merespon jawaban dari siswa tersebut. 	2x50 menit

	<p><i>Mengeksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • dilanjutkan dengan strategi <i>role playing</i>, guru menjelaskan peran-peran peserta didik dalam naskah tersebut • ketika siswa yang mendapat peran memerankan cerita kerajaan majapahit didepan kelas, siswa kelompok lain diberi kesempatan untuk mencari jawaban dalam menjawab pertanyaan di LKS yang telah dibagikan <p><i>Mengasosiasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggali informasi, melakukan analisis untuk menjelaskan dan menarik kesimpulan • Peserta didik menghubungkan hasil informasi yang didapat dengan hasil diskusi • Guru memberikan petunjuk yang simple dan sederhana untuk menuntun siswa tersebut menjelaskannya didepan siswa lainnya <p><i>Mengkomunikasikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kelompok siswa untuk memberikan kesimpulan atau saran terkait materi yang telah dipelajari atau • Guru mengomunikasikan dan memberi kesimpulan tentang materi tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview pembelajaran secara singkat dan memberikan penguatan kepada siswa • Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang kurang dipahami • Guru mengingatkan siswa untuk tetap belajar dirumah • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	2x15 menit

J. JENIS PENILAIAN

✓ Penilaian Kognitif

• **Bentuk Penilaian** : Tes Tertulis

• **Instrument Penilaian** :

1. Siapa saja raja kerajaan Majapahit?
2. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
3. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?
4. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?
5. Sebutkan pemimpin kerajaan Majapahit serta lama jabatannya

• **Kunci Jawaban** :

1. Raden Wijaya, Jayanegara, Tribuana Tungga Dewi, Hayam Wuruk
2. Hayam Wuruk
3. Peristiwa Gunung Meletus
4. Pada Tahun 1293
5. Raden Wijaya (1293-1309 M), Jayanegara (1309-1328 M), Tribuana Tungga Dewi (1328-1350 M). Hayam Wuruk (1350-1429 M)

• **Rubrik Penskoran**

No	Rubrik Penilaian	Skor tertinggi
1	Proses dan hasil akhir sesuai	4
2	Proses sesuai tetapi hasil akhir tidak sesuai	3
3	Proses tidak sesuai tetapi hasil akhir sesuai	2
4	Proses dan hasil akhir tidak sesuai	1
5	Tidak menjawab	0

- **Pedoman Penskoran**

Nilai Akhir = _____ x 100

CATATAN :

✎ *Skor tertinggi 20*

✎ *Untuk siswa yang tidak memnuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial*

- ✓ **Penilaian Afektif**

Instrument penilaian :

Petunjuk:

1. Instrumen ini digunakan selama pembelajaran dan diskusi berlangsung untuk memberi skor peserta didik.
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 4: sangat baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran selalu sesuai dengan indikator
- 3: baik, jika siswa melaksanakan pembelajaran kadang-kadang sesuai dengan indikator
- 2: kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran pernah sesuai dengan indikator
- 1: sangat kurang, jika siswa melaksanakan pembelajaran tidak pernah sesuai dengan indikator

No.	Aspek yang diamati	Penilaian				Keterangan (deskripsi)
		1	2	3	4	
1	Mendiskusikan tugas di dalam kelompoknya					
2	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab					
3	Menampilkan permainan drama dengan baik					
4	Memposisikan diri dengan jalan cerita yang diperankan					
5	Menunjukan kemudahan berkomunikasi dengan teman saat bermain peran					
Total Skor						

✎ **Pengayaan / Remedial**

Pada masa kepemimpinan siapakah Kerajaan Majapahit Berjaya?

Bandar Lampung, 10 November 2017

Guru Kelas

Peneliti

Masdalina, S.Ag., S.Pd.I
NUPTK. 6440749652300012

Fitriana Eliska
NPM. 1311100205

Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung

Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar
Materi : Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
Kelas / Semester : V / 1
Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

C. INDIKATOR

- 3.1.1 Mengetahui Sejarah Berdirinya Majapahit
- 3.1.2 Mengetahui urutan pemimpin kerajaan Majapahit
- 3.1.3 Memahami alur cerita kerajaan Majapahit
- 3.1.4 Menceritakan cerita Kerajaan Majapahit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses menggali/meneliti, kajian pustaka, berdiskusi, kerja kelompok peserta didik dapat :

- 1. Peserta didik mampu mengetahui Sejarah Berdirinya Majapahit
- 2. Peserta didik mampu mengetahui dan menghafal urutan kepemimpinan kerajaan Majapahit
- 3. Peserta didik mampu memahami alur cerita kerajaan Majapahit
- 4. Peserta didik mampu menceritakan cerita Kerajaan Majapahit

E. MATERI PELAJARAN

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha (Kerajaan Majapahit).

F. METODE PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : Saintific
- 2. Metode : Ceramah, diskusi kelompok, demonstrasi, tanya jawab
- 3. Strategi : Semua bisa jadi guru (*Everyone is Teacher Here*)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas, Spidol, White Board, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

- 1. Buku Guru IPS kelas V
- 2. Buku Siswa IPS Kelas V
- 3. Suranti, dkk. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: CV. Gema Ilmu.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dengan menggunakan strategi <i>everyone is teacher here</i>, bahwa guru akan membagikan secarik kertas kepada seluruh peserta didik dan menuliskan satu pertanyaan terkait dengan materi yang telah dipelajari, lalu kertas tersebut dikembalikan lagi kepada peserta didik, pastikan bahwa peserta didik tidak menerima pertanyaannya sendiri, lalu peserta didik membacakan pertanyaan dan menjawabnya dengan sukarela 	2x5 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan membaca buku yang telah dibagikan yaitu membaca tentang kerajaan Hindu yaitu sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. • Guru membagikan secarik kertas kepada seluruh siswa dan semua siswa menulis satu pertanyaan di secarik kertas tersebut tentang materi terkait. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan tentang materi sejarah berdirinya kerajaan Majapahit • Melibatkan siswa lain untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain • Guru mengelola pertanyaan, merespon 	2x50 menit

	<p>jawaban dari siswa tersebut.</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dilanjutkan dengan strategi everyone is teacher here, secarik kertas yang sudah berisi pertanyaan dibagikan kepada seluruh siswa secara acak • siswa diberi kesempatan untuk mencari jawaban dalam menjawab pertanyaan yang telah dibagikan secara acak tersebut <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beri kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil jawaban • Guru memberikan petunjuk yang simple dan sederhana untuk menuntun siswa tersebut menjelaskannya didepan siswa lainnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan siswa untuk memberikan kesimpulan atau saran terkait materi yang telah dipelajari atau • Guru mengomunikasikan dan memberi kesimpulan tentang materi tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview pembelajaran secara singkat dan memberikan penguatan kepada siswa • Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang kurang dipahami • Guru mengingatkan siswa untuk tetap belajar dirumah • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	2x15 menit

J. JENIS PENILAIAN

✓ Penilaian Kognitif

- **Bentuk Penilaian** : Tes Tertulis
- **Instrument Penilaian** :

1. Siapa saja raja kerajaan Majapahit?

2. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
3. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?
4. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?
5. Sebutkan pemimpin kerajaan Majapahit serta lama jabatannya

• **Kunci Jawaban :**

1. Raden Wijaya, Jayanegara, Tribuana Tungga Dewi, Hayam Wuruk
2. Hayam Wuruk
3. Peristiwa Gunung Meletus
4. Pada Tahun 1293
5. Raden Wijaya (1293-1309 M), Jayanegara (1309-1328 M), Tribuana Tungga Dewi (1328-1350 M). Hayam Wuruk (1350-1429 M)

• **Rubrik Penskoran**

No	Rubrik Penilaian	Skor tertinggi
1	Proses dan hasil akhir sesuai	4
2	Proses sesuai tetapi hasil akhir tidak sesuai	3
3	Proses tidak sesuai tetapi hasil akhir sesuai	2
4	Proses dan hasil akhir tidak sesuai	1
5	Tidak menjawab	0

• **Pedoman Penskoran**

Nilai Akhir = _____ x 100

CATATAN :

✎ **Skor tertinggi 20**

✎ **Untuk siswa yang tidak memnuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial**

✎ **Pengayaan / Remedial**

Pada masa kepemimpinan siapakah Kerajaan Majapahit Berjaya?

Bandar Lampung, 10 November 2017

Guru Kelas

Peneliti

Sunarlik

**Fitriana Eliska
NPM. 1311100205**

**Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung**

**Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030**



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar
Materi : Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
Kelas / Semester : V / 1
Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

C. INDIKATOR

- 3.1.2 Menghafal tahun kepemimpinan dari Rajan kerajaan Majapahit
- 3.1.3 Mengkategorikan raja dan istri raja pada masa kerajaan dan kejayaan Majapahit
- 3.1.4 Membedakan karakteristik para pemimpin Kerajaan Majapahit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses menggali/meneliti, kajian pustaka, berdiskusi, kerja kelompok peserta didik dapat :

1. Peserta didik mampu menghafal urutan kepemimpinan kerajaan Majapahit
2. Peserta didik mampu mengkategorikan dengan baik setiap kerajann Majapahit dengan istri-istrinya pada setiap masa kepemimpinan dan kejayaannya
3. Peserta didik mampu membedakan karakterisitik para pemimpin Kerajaan Majapahit

E. MATERI PELAJARAN

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha (Kerajaan Majapahit).

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintific
2. Metode : Ceramah,diskusi kelompok, demonstrasi, tanya jawab
3. Strategi : Semua bisa jadi guru (*Everyone is Teacher Here*)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas, Spidol, White Board, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru IPS kelas V
2. Buku Siswa IPS Kelas V
3. Suranti, dkk. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: CV. Gema Ilmu.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dengan menggunakan strategi <i>everyone is teacher here</i>, bahwa guru akan membagikan secarik kertas kepada seluruh peserta didik dan menuliskan satu pertanyaan terkait dengan materi yang telah dipelajari, lalu kertas tersebut dikembalikan lagi kepada peserta didik, pastikan bahwa peserta didik tidak menerima petanyaannya sendiri, lalu peserta didik membacakan pertanyaan dan menjawabnya dengan sukarela 	2x5 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan membaca buku yang telah dibagikan yaitu membaca tentang kerajaan Hindu yaitu tentang pemimpin kerajaan majapahit serta tahun kepemimpinan raja-rajaanya • Guru membagikan secarik kertas kepada seluruh siswa dan semua siswa menulis satu pertanyaan di secarik kertas tersebut tentang materi terkait. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan tentang materi sejarah berdirinya kerjaan Majapahit • Melibatkan siswa lain untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain • Guru mengelola pertanyaan, merespon 	2x50 menit

	<p>jawaban dari siswa tersebut.</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dilanjutkan dengan strategi everyone is teacher here, secarik kertas yang sudah berisi pertanyaan dibagikan kepada seluruh siswa secara acak • siswa diberi kesempatan untuk mencari jawaban dalam menjawab pertanyaan yang telah dibagikan secara acak tersebut <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beri kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil jawaban • Guru memberikan petunjuk yang simple dan sederhana untuk menuntun siswa tersebut menjelaskannya didepan siswa lainnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan siswa untuk memberikan kesimpulan atau saran terkait materi yang telah dipelajari atau • Guru mengomunikasikan dan memberi kesimpulan tentang materi tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview pembelajaran secara singkat dan memberikan penguatan kepada siswa • Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang kurang dipahami • Guru mengingatkan siswa untuk tetap belajar dirumah • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	2x15 Menit

J. JENIS PENILAIAN

✓ Penilaian Kognitif

- **Bentuk Penilaian** : Tes Tertulis
- **Instrument Penilaian** :

1. Siapa saja raja kerajaan Majapahit?

2. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
3. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?
4. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?
5. Sebutkan pemimpin kerajaan Majapahit serta lama jabatannya

• **Kunci Jawaban :**

1. Raden Wijaya, Jayanegara, Tribuana Tungga Dewi, Hayam Wuruk
2. Hayam Wuruk
3. Peristiwa Gunung Meletus
4. Pada Tahun 1293
5. Raden Wijaya (1293-1309 M), Jayanegara (1309-1328 M), Tribuana Tungga Dewi (1328-1350 M). Hayam Wuruk (1350-1429 M)

• **Rubrik Penskoran**

No	Rubrik Penilaian	Skor tertinggi
1	Proses dan hasil akhir sesuai	4
2	Proses sesuai tetapi hasil akhir tidak sesuai	3
3	Proses tidak sesuai tetapi hasil akhir sesuai	2
4	Proses dan hasil akhir tidak sesuai	1
5	Tidak menjawab	0

• **Pedoman Penskoran**

Nilai Akhir = _____ x 10

CATATAN :

✎ **Skor tertinggi 20**

✎ **Untuk siswa yang tidak memnuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial**

✓ **Pengayaan / Remedial**

✓ **Pada masa kepemimpinan siapakah Kerajaan Majapahit Berjaya?**

Bandar Lampung, 10 November 2017

Guru Kelas

Peneliti

Sunarlik

**Fitriana Eliska
NPM. 1311100205**

**Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung**

**Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030**



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema : Bermain dengan benda-benda di sekitar
Materi : Peninggalan Sejarah Hindu dan Budha di Indonesia
Kelas / Semester : V / 1
Alokasi Waktu : 4 X 35 Menit (2x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

C. INDIKATOR

- 3.1.3 Mengetahui peranan Gajah Mada dalam Mempersatukan Nusantara
- 3.1.4 Mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan kerajaan Majapahit

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses menggali/meneliti, kajian pustaka, berdiskusi, kerja kelompok peserta didik dapat :

- 1. Peserta didik mengetahui peranan Gajah Mada dalam Mempersatukan Nusantara
- 2. Peserta didik mampu mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan kerajaan Majapahit

E. MATERI PELAJARAN

Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha (Kerajaan Majapahit).

F. METODE PEMBELAJARAN

- 1. Pendekatan : Saintific
- 2. Metode : Ceramah,diskusi kelompok, demostrasi, tanya jawab
- 3. Strategi : Semua bisa jadi guru (*Everyone is Teacher Here*)

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas, Spidol, White Board, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

- 1. Buku Guru IPS kelas V
- 2. Buku Siswa IPS Kelas V
- 3. Suranti, dkk. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: CV. Gema Ilmu.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, 	

	<p>dilanjutkan dengan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dengan menggunakan strategi <i>everyone is teacher here</i>, bahwa guru akan membagikan secarik kertas kepada seluruh peserta didik dan menuliskan satu pertanyaan terkait dengan materi yang telah dipelajari, lalu kertas tersebut dikembalikan lagi kepada peserta didik, pastikan bahwa peserta didik tidak menerima pertanyaannya sendiri, lalu peserta didik membacakan pertanyaan dan menjawabnya dengan sukarela 	2x5 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk mengamati dan membaca buku yang telah dibagikan yaitu membaca tentang kerajaan Hindu yaitu tentang siapa saja istri-istri raja kerajaan Majapahit dan peranan zaman keemasan pada masa Raja Hayam Wuruk. • Guru membagikan secarik kertas kepada seluruh siswa dan semua siswa menulis satu pertanyaan di secarik kertas tersebut tentang materi terkait. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan tentang materi sejarah berdirinya kerajaan Majapahit • Melibatkan siswa lain untuk menjawab pertanyaan terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan siswa lain • Guru mengelola pertanyaan, merespon jawaban dari siswa tersebut. <p>Mengeksplorasi</p>	2x50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Dilanjutkan dengan strategi everyone is teacher here, secarik kertas yang sudah berisi pertanyaan dibagikan kepada seluruh siswa secara acak • siswa diberi kesempatan untuk mencari jawaban dalam menjawab pertanyaan yang telah dibagikan secara acak tersebut <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beri kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil jawaban • Guru memberikan petunjuk yang simple dan sederhana untuk menuntun siswa tersebut menjelaskannya didepan siswa lainnya <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buka kesempatan siswa untuk memberikan kesimpulan atau saran terkait materi yang telah dipelajari atau • Guru mengomunikasikan dan memberi kesimpulan tentang materi tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mereview pembelajaran secara singkat dan memberikan penguatan kepada siswa • Guru menanyakan kepada siswa terkait materi yang kurang dipahami • Guru mengingatkan siswa untuk tetap belajar dirumah • Guru menutup pembelajaran dengan berdoa 	2x15 menit

J. JENIS PENILAIAN

✓ Penilaian Kognitif

• **Bentuk Penilaian** : Tes Tertulis

• **Instrument Penilaian** :

1. Siapa saja raja kerajaan Majapahit?
2. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
3. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?

4. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?
5. Sebutkan pemimpin kerajaan Majapahit serta lama jabatannya

• **Kunci Jawaban :**

1. Raden Wijaya, Jayanegara, Tribuana Tungga Dewi, Hayam Wuruk
2. Hayam Wuruk
3. Peristiwa Gunung Meletus
4. Pada Tahun 1293
5. Raden Wijaya (1293-1309 M), Jayanegara (1309-1328 M), Tribuana Tungga Dewi (1328-1350 M). Hayam Wuruk (1350-1429 M)

• **Rubrik Penskoran**

No	Rubrik Penilaian	Skor tertinggi
1	Proses dan hasil akhir sesuai	4
2	Proses sesuai tetapi hasil akhir tidak sesuai	3
3	Proses tidak sesuai tetapi hasil akhir sesuai	2
4	Proses dan hasil akhir tidak sesuai	1
5	Tidak menjawab	0

• **Pedoman Penskoran**

Nilai Akhir = ————— x 100

CATATAN :

✎ *Skor tertinggi 20*

✎ *Untuk siswa yang tidak memnuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial*

✎ **Pengayaan / Remedial**

Pada masa kepemimpinan siapakah Kerajaan Majapahit Berjaya?

Bandar Lampung, 10 November 2017

Guru Kelas

Peneliti

Sunarlik

Fitriana Eliska
NPM. 1311100205

**Mengetahui,
Kepala MI Al-Khoiriyah Kangkung Bandar Lampung**

Masrudin, S.Pd.I
NUPTK. 7845759661200030



Lampiran 2.4 Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi Pretest dan Posttest Materi Sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia (Kerajaan Majapahit)

Satuan Pendidikan : SD/MI

Mata Pelajaran : IPS

Kompetensi Dasar : Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

Indikator	No Awal	Tingkat Kognitif	Butir Soal	Kunci	Nomor Baru
1. Mengetahui tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha, Islam di Indonesia	1	C1	Siapakah pemimpin kerajaan Majapahit yang pertama? a. Hayam wuruk b. Raden wijaya c. Gajah mada d. Indudewi	B	1
2. Menghafal tahun kepemimpinan dari Raja Majapahit	2	C2	Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri? a. 1292 b. 1293 c. 1294 d. 1295	B	2
	3	C1	Siapakah pememimpin kedua kerajaan Majapahit? a. Jayanegara b. Padukasari c. Cakradhara d. indudewi	A	3
3. Mengkategorikan raja dan istri raja pada masa kejayaan kerajaan Majapahit	4	C1	Siapakah pemimpin kerajaan Majapahit yang ketiga? a. Putrid dyah nertaja b. Maha pati gajah mada c. Patih arya tadah d. Tribuwana Tungga Dewi	D	4

4. Mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan kerajaan Majapahit	5	C2	Berapa lama Raden Wijaya memimpin kota Majapahit? a. 14 tahun b. 15 tahun c. 16 tahun d. 17 tahun	C	5
	6	C1	Dengan siapakah Tribuwana Wijaya Tunggadewi menikah? a. Hayam wuruk b. Raden wijaya c. Gajah mada d. Cakradhara	D	6
	7	C1	Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit? a. Dyah nertaja b. Hayam wuruk c. Gajah mada d. Arya tadah	B	7
	8	C1	Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk? a. Banjir b. Gunung meletus c. Tanah longsor d. Gerhana bulan	B	8
	9	C3	Apakah kemampuan yang dimiliki oleh hayam wuruk? a. Ilmu ketatanegaraan b. Ilmu bela diri c. Ilmu teknologi d. Ilmu sastra	B	9

	10	C3	<p>Apakah alasan Tribuwana Tungadewi berhenti dari jabatabbya sebagai pemimpin kerajaan Majapahit?</p> <ol style="list-style-type: none"> Sudah merasa tidak sanggup menghadapi hujan Sudah merasa tua dan rapuh Sudah merasa tidak dihargai oleh masyarakat Ingin mendekatkan diri kepada Hyang Widi 	D	10
	11	C2	<p>pada usia berapa Hayam wuruk dijadikan pemimpin kerajaan Majapahit?</p> <ol style="list-style-type: none"> 19 tahun 18 tahun 17 tahun 16 tahun 	D	11
	12	C2	<p>Pada tahun berapa pangeran Hayam Wuruk diangkat menjadi raja Majapahit?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1353 1352 1351 1350 	D	12
	13	C1	<p>Hindu-Buddha di Indonesia awalnya disebarkan oleh para pedagang, terutama dari</p> <ol style="list-style-type: none"> Persia India Arab Melayu 	A	-
	14	C1	<p>Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Tarumanegara Kediri 	D	13

			c. Singasari d. Kutai		
	15	C1	Kerajaan Kutai berdiri pada tahun....M a. 350 b. 400 c. 450 d. 500	B	14
	16	C1	Kerajaan Kutai terletak di Muarakaman, di tepi Sungai... a. Kapuas b. Mahakam c. Bengawa d. solo	B	15
	17	C2	Kerajaan Kutai mencapai puncak kejayaan pada pemerintahan Raja a. Kudungg b. Aswamarman c. Mulawarman d. Purnawarman	A	-
	18	C2	Raja Mulawarman menghadiahkan 20.000 ekor sapi kepada Brahmana, peristiwa tersebut diabadikan dalam sebuah tugu bertulis yang disebut a. Yupa b. Candi c. Trimurti d. Prasasti	A	-
	19	C1	Prasasti Ciaruteun merupakan peninggalan Kerajaan Tarumanagara pada masa raja a. Mulawarman b. Purnawarman c. Adithiawarman	B	-

			d. Aswawarman		
	20	C1	Kerajaan Tarumanagara terletak di dekat aliran Sungai Bogor, Jawa barat a. Ciliwung b. Bengawan solo c. Citarum d. Berantas	C	-
	21	C2	Menurut berita Cina, Tarumanagara disebut a. Singasari b. Maritim c. Majapahit d. Tolomo	D	-
	22	C1	Raja Tarumanagara yang terkenal adalah a. Kudungga b. Aswamarman c. Mulawarman d. Purnawarman	D	-
	23	C1	Prasasti Batu Bertulis di Ciaruteun Bogor terdapat ukiran kaki a. Wisnu b. Syiwa c. Brahma d. purnawarman	D	-
	24	C2	Raja pertama yang memerintah kerajaan Mataram kuno adalah a. Sanjaya b. Sanna c. Rakai pikatan d. Balaputradewa	A	16

	25	C2	<p>Perpecahan di Kerajaan Mataram Hindu (Kuno) disatukan kembali melalui ikatan perkawinan Pramudya Wardhani dan</p> <ol style="list-style-type: none"> Sanjaya Sanna Rakai pikatan Balaputradewa 	C	-
	26	C1	<p>Kerajaan Kediri merupakan gabungan dari dua kerajaan, yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> Jenggala dan Kahuripan. Singasari dan kutai Singasari dan Mataram Kediri dan singasari 	A	17
	27	C1	<p>Raja Kediri yang terkenal adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Bameswara Kertadjaya Sanna Jayabaya 	D	18
	28	C1	<p>Kerajaan Singasari didirikan oleh</p> <ol style="list-style-type: none"> Sanjaya Ken Arok Sanna Jayabaya 	A	
	29	C1	<p>Kerajaan Singasari mencapai masa kejayaan pada pemerintahan</p> <ol style="list-style-type: none"> Kertanegara Jayanegara Ken Arok Kendedes 	A	
	30	C1	Kerajaan Kediri mencapai puncak kejayaan pada	C	

			<p>pemerintahan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kertanegara b. Kertajaya c. Jayabaya d. Bameswara 		
	31	C1	<p>Pendiri dan raja pertama Kerajaan Singasari sekaligus sebagai leluhur raja-raja majapahit adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ken Arok b. Mulawarman c. Gajah Mada d. Tunggul Ametung 	B	
	32	C1	<p>Pendiri dan raja pertama Kerajaan Majapahit adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kudungga b. Ken Arok c. Hayam Wuruk d. Raden Wijaya 	D	19
	33	C3	<p>Ketika diangkat menjadi Maha Patih, Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa. Isi sumpah tersebut adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gajah Mada akan setia kepada raja b. Gajah Mada akan menyebarkan agama Hindu c. Gajah Mada akan menaklukkan musuh-musuh Majapahit d. Gajah Mada akan menakhlukan seluruh nusantara 	D	20
	34	C1	<p>Sri Rajasanagara adalah gelar raja Majapahit terbesar, yaitu...</p>	C	21

			<ul style="list-style-type: none"> a. Raden Wijaya b. Gajah Mada c. Hayam Wuruk d. Kalagemet 		
	35	C1	<p>Ketika kediri di serang Raden Wijaya berhasil meloloskan diri ke Madura. Beliau minta bantuan kepada</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Jayakatwang b. Wiraraja c. Kertadjaya d. Kunti 	D	22
	36	C1	<p>Karena memiliki angkatan laut yang kuat, Kerajaan Majapahit dikenal sebagai kerajaan...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bahari b. Maritim c. Agraris d. Nusantara 	C	23
	37	C1	<p>Kitab yang berisi pengalaman hidup dan keberhasilan Raja Airlangga adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Baratayuda b. Sutasoma c. Arjunawiwaha d. negara kertagama 	A	
	38	C3	<p>Kerajaan majapahit merupakan suatu kerajaan yang besar dan disegani oleh bangsa asing. Berikut unsur-unsur dalam perkembangan kerajaan majapahit adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Politik 	D	

			<ul style="list-style-type: none"> b. Kebudayaan c. Sosial d. Benar semua 		
	39	C2	<p>Sumber informasi mengenai berdiri dan berkembangnya kerajaan majapahit berasal dari beberapa sumber, kitab yang menceritakan tentang raja-raja singasari dan majapahit adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kitab negarakertagama b. Prasasti butak c. Kidung harsawijaya dan kidung panji wijayakama d. Kitab parahraton 	D	24
	40	C1	<p>Raja hayamwuruk merupakan salah satu raja yang memerintah kerajaan majapahit. Raja hayam wuruk terlahir dari pernikahan cakraddara dan...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sekar ayu b. Tribhuwaratunggadewi c. Camma' d. Candalawulanengsih 	B	25

Lampiran 2.5

SOAL PRETEST DAN POSTEST PADA MATERI KERAJAAN HINDU-BUDHA YANG ADA DI INDONESIA

Satuan Pendidikan : SD/MI
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : V/1

LEMBAR SOAL

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d !

1. Siapakah pemimpin kerajaan Majapahit yang pertama?

- a. Hayam wuruk
- b. Raden wijaya
- c. Gajah mada
- d. Indudewi

2. Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri?

- a. 1292
- b. 1293
- c. 1294
- d. 1295

3. Siapakah pememimpin kedua kerajaan Majapahit?

- a. Jayanegara
- b. Padukasari

c. Cakradhara

d. indudewi

4. Siapakah pemimpin kerajaan Majapahit yang ketiga?

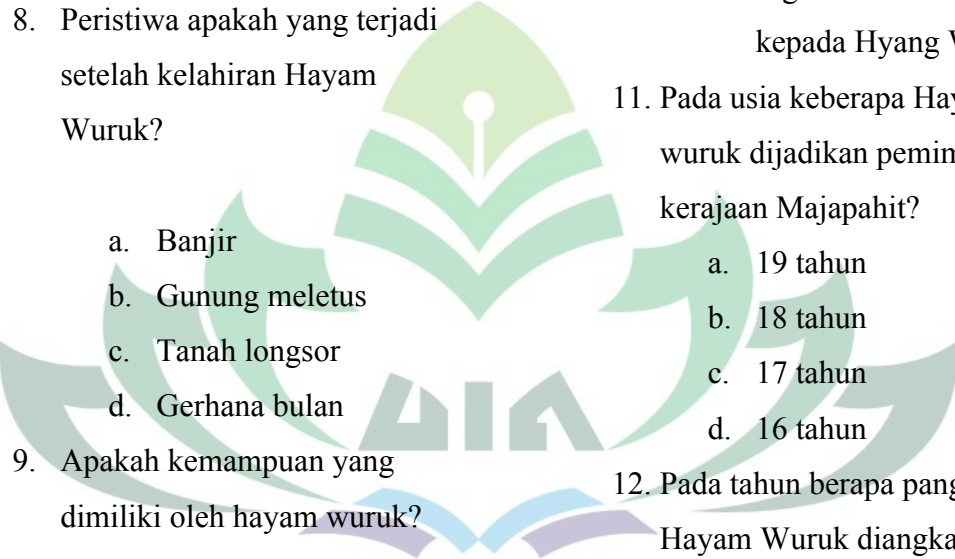
- a. Putri dyah nertaja
- b. Maha pati gajah mada
- c. Patih arya tadah
- d. Tribuwana wijaya

5. Berapa lama Raden Wijaya memimpin kota Majapahit?

- a. 14 tahun
- b. 15 tahun
- c. 16 tahun
- d. 17 tahun

6. Dengan siapakah Tribuwana Wijaya Tunggadewi menikah?

- a. Hayam wuruk
- b. Raden wijaya
- c. Gajah mada
- d. Cakradhara

- 
7. Siapakah yang memimpin zaman keemasan majapahit?
- Dyah nertaja
 - Hayam wuruk
 - Gajah mada
 - Arya tadah
8. Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran Hayam Wuruk?
- Banjir
 - Gunung meletus
 - Tanah longsor
 - Gerhana bulan
9. Apakah kemampuan yang dimiliki oleh hayam wuruk?
- Ilmu ketatanegaraan
 - Ilmu bela diri
 - Ilmu teknologi
 - Ilmu sastra
10. Apakah alasan Tribuwana Tungadewi berhenti dari jabatannya sebagai pemimpin kerajaan Majapahit?
- Sudah merasa tidak sanggup menghadapi hujan
 - Sudah merasa tua dan rapuh
 - Sudah merasa tidak dihargai oleh masyarakat
 - Ingin mendekatkan diri kepada Hyang Widi
11. Pada usia berapa Hayam wuruk dijadikan pemimpin kerajaan Majapahit?
- 19 tahun
 - 18 tahun
 - 17 tahun
 - 16 tahun
12. Pada tahun berapa pangeran Hayam Wuruk diangkat menjadi raja Majapahit?
- 1353
 - 1352
 - 1351
 - 1350
13. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia adalah
- Tarumanegara
 - Kediri
 - Singasari

- d. Kutai
14. Kerajaan Kutai berdiri pada tahun....M
- 350
 - 400
 - 450
 - 500
15. Kerajaan Kutai terletak di Muarakaman, di tepi Sungai...
- Kapuas
 - Mahakam
 - Bengawan
 - Solo
16. Kerajaan Kutai mencapai puncak kejayaan pada pemerintahan Raja
- Kudungga
 - Aswamarman
 - Mulawarman
 - Purnawarman
17. Kerajaan Tarumanagara terletak di dekat aliran Sungai Bogor, Jawa barat
- Ciliwung
 - Bengawan solo
 - Citarum
 - Berantas
18. Raja Tarumanagara yang terkenal adalah
- Kudungga
 - Aswamarman
 - Mulawarman
 - Purnawarman
19. Pendiri dan raja pertama Kerajaan Singasari sekaligus sebagai leluhur raja-raja majapahit adalah
- Ken Arok
 - Mulawarman
 - Gajah Mada
 - Tunggul Ametung
20. Pendiri dan raja pertama Kerajaan Majapahit adalah
- Kudungga
 - Ken Arok
 - Hayam Wuruk
 - Raden Wijaya
21. Ketika diangkat menjadi Maha Patih, Gajah Mada mengucapkan Sumpah Palapa. Isi sumpah tersebut adalah
- Gajah Mada akan setia kepada raja
 - Gajah Mada akan menyebarkan agama Hindu
 - Gajah Mada akan menaklukkan musuh-musuh Majapahit

- d. Gajah Mada akan menaklukkan seluruh wilayah Nusantara di bawah kekuasaan Majapahit
22. Sri Rajasanagara adalah gelar raja Majapahit terbesar, yaitu...
- Raden Wijaya
 - Gajah Mada
 - Hayam Wuruk
 - Kalagemet
23. Kerajaan majapahit merupakan suatu kerajaan yang besar dan disegani oleh bangsa asing. Berikut unsur-unsur dalam perkembangan kerajaan majapahit adalah....
- Politik
 - Kebudayaan
 - Sosial
 - Benar semua
24. Sumber informasi mengenai berdiri dan berkembangnya kerajaan majapahit berasal dari beberapa sumber, kitab yang menceritakan tentang raja-raja singasari dan majapahit adalah....
- Kitab negarakertagama
 - Kidung harsawijaya dan kidung panji wijayakama
 - Kitab parahraton
 - Benar Semua
25. Raja Hayamwuruk merupakan salah satu raja yang memerintah kerajaan Majapahit. Raja Hayam Wuruk terlahir dari pernikahan Cakra dara dan
- Sekar Ayu
 - Tribuwatunga dewi
 - Camma'
 - Candalawulanengseh

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama & Presensi :

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...

Lembar Kerja untuk Kelompok

Petunjuk :

1. Kerjakan bersama teman satu kelompok.
2. Kerjakan sebaik mungkin pada kertas yang disediakan.
3. Selamat mengerjakan.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa saja pemimpin kerajaan Majapahit dari yang pertama sampai akhir?	
2	Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran hayam wuruk? Mengapa?	
3	Apakah alasan Tribuwana Tungadewi berhenti dari jabatannya sebagai pemimpin kerajaan Majapahit?	
4	Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri? Berapa lama Raden Wijaya memimpin kota Majapahit? Pada usia berapa Hayam Wuruk dijadikan raja Kerajaan Majapahit?	

Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa (LKS)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa saja pemimpin kerajaan Majapahit?	1. Raden Wijaya 2. Jayanegara 3. Triuana Tungga Dewi 4. Hayam Wuruk
2	Peristiwa apakah yang terjadi setelah kelahiran hayam wuruk?	Peristiwa yang terjadi ketika hayam wuruk ketika dilahirkan adalah peristiwa gempa bumi
3	Apakah alasan Tribuwana Tunggadewi berhenti dari jabatannya sebagai pemimpin kerajaan Majapahit?	Karena ia merasa sudah tua dan sudah terlalu lama memerintah kerajaan , dan ia akan mendekatkan diri kepada Hyang Widhi dan ingin menjadi biksuni.
4	Pada tahun berapakah kerajaan Majapahit berdiri? Berapa lama Raden Wijaya memimpin kota Majapahit? Pada usia berapa Hayam Wuruk dijadikan raja Kerajaan Majapahit?	Pada tahun 1293 kerajaan Majapahit berdiri Raden wijaya memimpin kerajaan Majapahit selama 16 Tahun Hayam wuruk dijadikan pemimpin kerajaan pada usia 16 Tahun

Skenario Kerajaan Majapahit

Narator

Main Characters

1. Hayam Wuruk : Ikhsan
2. Tribuana Tungga Dewi : Cantika
3. Cakradara : Febri
4. Maha Patih Gajah Mada : Anam
5. Dyah Mertaja : Anisa
6. Indudewi : Wulan

Narator : “Terkisah seorang menantu raja singasari yang bernama Raden Wijaya, ia gunakan untuk membangun desa yang menjadi awal mula sejarah berdirinya kerajaan Majapahit”.

Narator : “Pada tahun 1293, Raden Wijaya mendirikan benteng dan kota Majapahit, Ia diangkat menjadi Raja Majapahit pada tahun yang sama.

Narator : Raden Wijaya menjadi raja Majapahit selama 16 tahun. Raden Wijaya digantikan oleh putranya yaitu Jayanegara selama 19 tahun. Dan ia digantikan oleh saudara perempuannya yaitu Tribuana Tungga Dewi.
 “ Pada zaman Tribuana Tungga Dewi kerajaan Majapahit menjadi besar dan terkenal, Ratu Tribuana memerintah kerajaan Majapahit dengan baik dan bijaksana.”
 Pada tahun 1334 terjadi gempa bumi dan gunung meletus yaitu gunung kelud, beramaan dengan itu lahirlah calon raja besar Majapahit Hayam Wuruk.

Suara Tangisan Bayi

Tabib : bayinya laki-laki dan tampan ratu

Tribuana : syukurlah, terimakasih tabib

Cakradara : terimakasih Gusti...

Dyah Mertaja : selamat kanjeng ratu, pangeran tampan sekali

Narator : “pangeran Hayam Wuruk dibesarkan dengan penuh kasih sayang di lingkungan istana Majapahit”.

“Pangeran Hayam Wuruk tumbuh menjadi anak yang baik, ia menyenangi ilmu ketatanegaraan dan seni beladiri, ia juga seseorang yang menyukai seni musik”. Pangeran Hayam Wuruk menguasai ilmu politik dan kitab suci, dan dibekali berbagai ilmu pengetahuan serta kemampuan untuk menjadi raja Majapahit selanjutnya.

Pangeran Hayam Wuruk berlatih ilmu beladiri di istana bersama Patih Gajah Mada

Hayam Wuruk: ciatt..... hap...hap....

Gajah Mada : pangeran sudah menguasai beberapa jurus dengan baik

Hayam wuruk : semua berkat bimbingan paman patih

Gajah Mada : hamba siap membimbing pangeran.

Narator : “ waktu berlalu begitu cepat Hayam Wuruk kini sudah berusia 16 tahun, ratu Tribuana mengadakan rapat dengan patih Gajah Mada dan menteri kerajaan.

Narator : Ratu , Patih Gajah Mada beserta menteri kerajaan berkumpul dipendopo kerajaan

Ratu Tribuana Tungga Dewi menyampaikan kepada semuanya bahwa ia akan sudah terlalu lama memerintah kerajaan dan ingin mendekatkan diri kepada Hyang Widhi dan menjadi Biksuni, banyak diantara menteri-menteri dan patih Gajah Mada yang menanyakan apakah ratu Tribuana Tungga Dewi sudah memikirkannya dengan masak-masak, dan ratu pun menjaab sudah

memikirkannya dengan masak-masak dan sudah cukup untuk menjadi ratu, ia pun merasa bahwa Hayam Wuruk sudah cukup dewasa untuk menjadi Raja.

Hayam Wuruk dipanggil oleh Patih Gajah Mada untuk menghadap bunda ratu dan ayahanda

Hayam Wuruk menghadap Ratu Tribuana Tungga Dewi dan ayahnya

Hayam Wuruk: Ampun ibunda ratu dan ayahanda , ada apakah gerangan ananda diminta menghadap?

Tribuana : ada hal penting yang ingin kami sampaikan kepadamu ngger, ibu sudah berdiskusi dengan ayahanda dan patih Gajah Mada tentang keputusan ibu ini

Hayam Wuruk: jika ananda boleh tau keputusan apa ibunda ratu?

Tribuana : Paman patih Arya Tadah mohon jelaskan kepada pangeran tentang rencanaku

Arya Tadah : Hamba ratu, begini pangeran , pangeran sudah berusia 16 tahun sekarang, kanjeng ratu memutuskan untuk segera menjadi biksuni. Sekarang saatnya pangeran meneruskan kerajaan Majapahit ini.

Hayam Wuruk: apakah keputusan ini tidak terlalu cepat paman patih?

Arya Tadah : menurut hamba tidak pangeran, kanjeng ratu sudah memikirkannya dengan masak-masak.

Dyah Merta : aku yakin kakanda, ibu membuat keputusan yang tepat

Hayam Wuruk: baiklah jika begitu, ananda akan berusaha mengikuti perintah bunda Ratu, ananda mohon petunjuk menjalankan kewajiban besar ini bunda

Tribuana : Patih Gajah Mda dan seluruh pejabat istana akan mendampingiimu ngger

Narator : Seminggu telah beralalu, Hari penobatan Hayam Wuruk sebagai Raja Majapahit ke empat pun tiba

Pada tahun 1350 pangeran Hayam Wuruk diangkat menjadi raja Majapahit selanjutnya untuk menggantikan ibunya

pesta penobatan Raja Hayam Wuruk

Narator :”Pesta penobatan Raja Hayam Wuruk berlangsung meriah, rakyat menyambut sukacita sang Raja Baru yang baik hati dan cinta rakyat”. Pesta penobatan Raja Hayam Wuruk juga dihadiri oleh beberapa puteri dari Mancanegara

Banyak para putri dan lainnya mengucapkan selamat atas penobatan Hayam Wuruk menjadi Raja Majapahit

Hayam Wuruk: Terimakasih yang tidak terhingga untuk seluruh rakyat dan keluarga kerajaan Mancanegara yang telah hadir hari ini di acara penobatanku. Semua hadiah yang kalian bawa sangat istimewa bagi keluarga besar Majapahit.

Seluruh Putri : Sama-sama paduka Raja..

Semua

Pemeran : Hidup Paduka Hayam Wuruk 3x..

Narator : “Pada tahun 1365 Hayam Wuruk menikahi Paduka Sari sepupu dari Dyah Wiyati. selama Raja Hayam Wuruk memerintah ia berhasil menguasai Nusantara dengan bantuan Patih Gajah Mada. Majapahit mencapai kejayaannya dibawah pimpinan Raja Hayam Wuruk.

Semua Pemain : Sampai Jumpa

